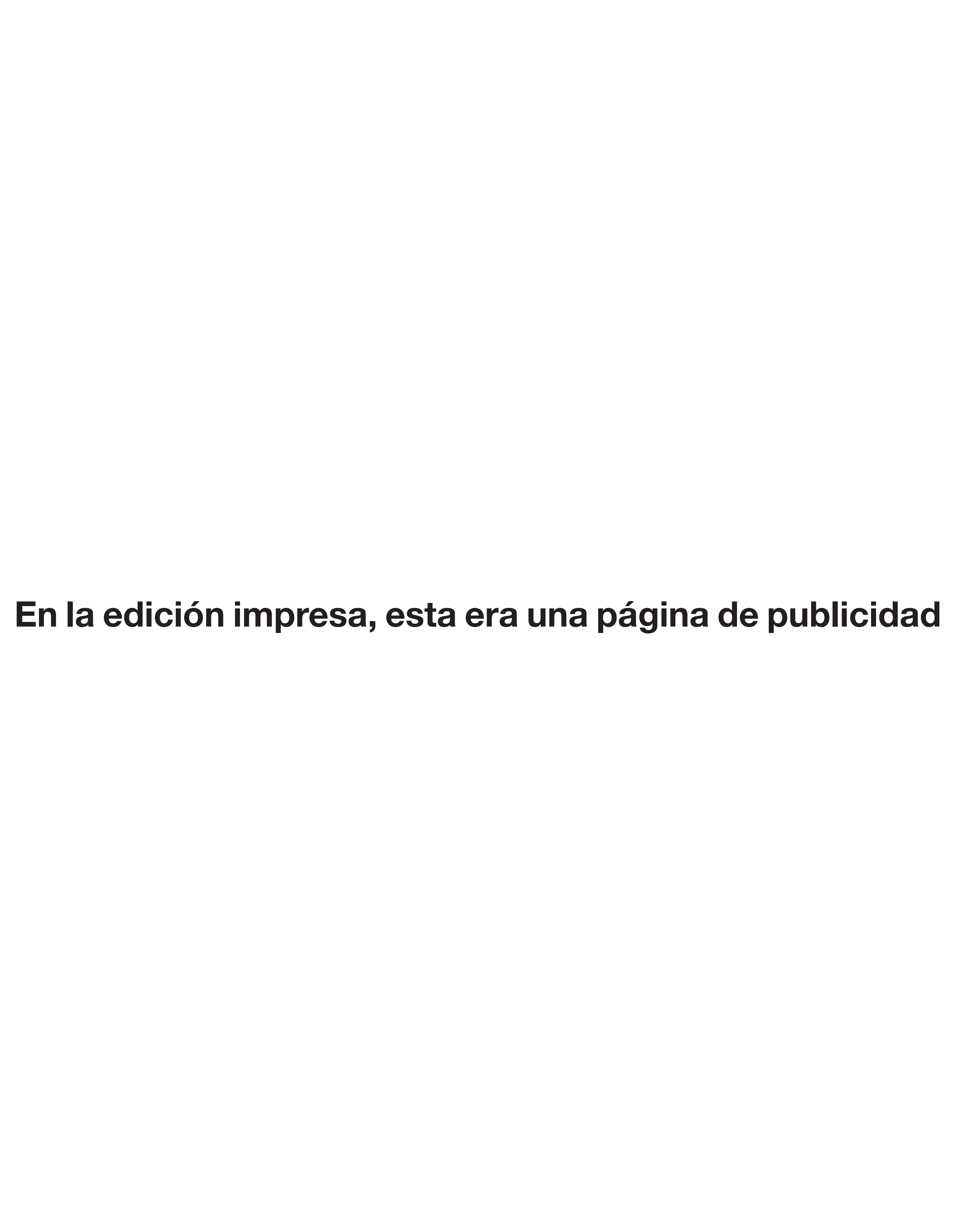
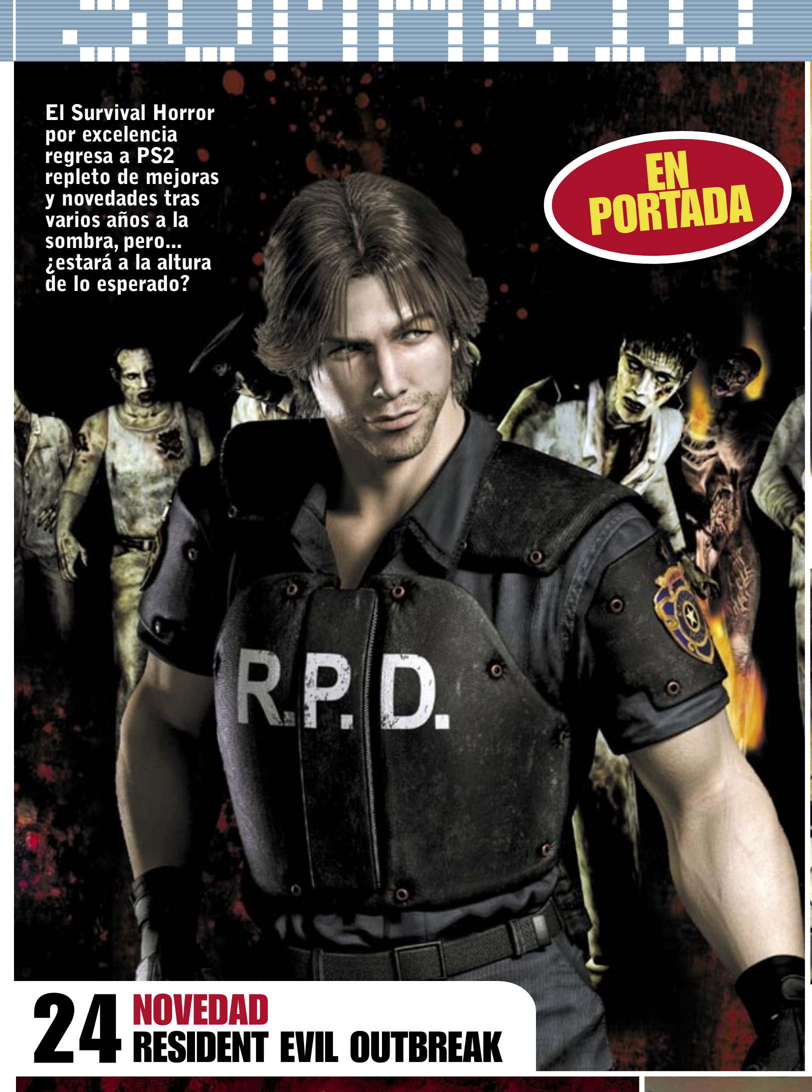


Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSONE más vendida en España
Septiembre Nº 68
Play2 manía
Portugal 2,99€
→ NOVEDADES
PSI-OPS • BURNOUT 3 TAKEDOWN
SHELLSHOCK NAM'67 • SECOND SIGHT
TOCA RACE DRIVER 2 • VIEWTIFUL JOE
DYNASTY WARRIORS 4 EMPIRES • JUICED
FORGOTTEN REALMS • EYETOY CHAT...
→ TRUCOS
TRANSFORMERS • SPY HUNTER 2
PSI-OPS • BATTLESTAR GALACTICA
CATWOMAN • SPIDER-MAN 2...
REPORTAJE
STAR WARS BATTLEFRONT
Descubre la nueva Guerra de las Galaxias
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS
COMENTADOS Y PUNTUADOS
COMPARATIVA: GUERRAS HISTÓRICAS
Medal of Honor, Vietcong, Commandos 2, Combat Elite, Shellshock Nam'67...
AVENTURAS DE LUJO
GTA San Andreas, Prince of Persia 2, The Getaway 2, El Señor de los Anillos...
GUÍA COMPLETA
• Spider-Man 2
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
REVIEW EN PRIMICIA
¡¡La mejor saga de terror vuelve a PS2!!
RESIDENT EVIL OUTBREAK
R.P.D.
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS
Play2 manía
Driv3r
Mapas • Trucos • Secretos • Recorridos
← Guía completa Driv3r
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PAG.57


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SUMARIO 162



El Survival Horror por excelencia regresa a PS2 repleto de mejoras y novedades tras varios años a la sombra, pero... ¿estará a la altura de lo esperado?

24 NOVEDAD RESIDENT EVIL OUTBREAK



Sigue nuestra completa guía para llegar al final de la segunda aventura de Spidey en PS2.

62 GUÍA SPIDER-MAN 2

"Star Wars" vuelve a PS2 con un juego de acción que promete ser explosivo.

12 REPORTAJE STAR WARS



Descubre cómo van a ser las aventuras que arrasarán en otoño, como *Prince Of Persia 2*, *GTA San Andreas*, *Devil May Cry 3*...

16 REPORTAJE UN OTOÑO DE AVENTURAS



Si estás pensando en "alistarte" y no sabes que juego bélico de PS2 te gustará más, este mes Play2Manía te saca de dudas...

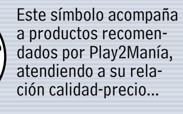
40 COMPARATIVA GUERRAS HISTÓRICAS

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 4 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.
- 5 **Aprobado.** Cumple sin más.
- 6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
- 7 **Notable.** Un juego interesante para los fans del género.
- 8 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
- 9 **Sobresaliente.** Te encantará, te guste o no el género.
- 10 **Matrícula de Honor.** Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores: MM Muy malo, M Malo, R Regular, B Bueno, MB Muy bueno, E Excelente



Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.

Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...



Código de descriptores PEGI El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:















EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO EXPLÍCITO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO





¿Estás preparado para el fútbol más realista y emocionante?

COMIENZA LA NUEVA TEMPORADA

Coincidiendo casi con el lanzamiento del juego en Japón, Konami Europa ha revelado más detalles sobre su esperado *Pro Evolution Soccer 4*. ¿Sorpresas? Muchas, incluyendo la licencia oficial de la Liga española.

Los japoneses ya pueden disfrutar desde primeros de agosto de *Winning Eleven 8*, la última entrega del simulador de fútbol de Konami y que aquí llegará en octubre, bajo el título de *Pro Evolution Soccer 4*. Por primera vez contará con la licencia oficial de tres ligas europeas: la italiana, la holandesa y, cómo no, la española. Esto quiere decir que podremos jugar con el Real Madrid, F.C. Barcelona o Deportivo de la Coruña (entre otros), con sus nombres y equipaciones reales. Por si esto os parece poco, además de sus más de 50 selecciones, ofrecerá un total de 136 clubes, una cifra "revolucionaria" en esta serie. Pero las novedades no acaban ahí. El nuevo *PES* tendrá nuevos regates y saques de banda, faltas indirectas y una IA mejorada. Además, por primera vez el árbitro estará presente durante el partido. Un apartado gráfico renovado (tanto en los modelos como en sus animaciones) y más profundidad en sus modos de juego (habrá sorpresas en la apasionante Liga Master) completarán uno de los mejores juegos de fútbol que vais a encontrar esta temporada.



El sistema de juego será tan profundo como siempre, haciendo que los partidos sean aún más realistas.



Entre las novedades a la hora de jugar, encontraremos nuevos regates y saques de banda y la inclusión de los lanzamientos de falta indirectos.



PES4 contará con la licencia de 3 ligas europeas, incluyendo la española. Así, todos sus equipos tendrán su nombre, equipación y patrocinador reales.



Por primera vez en la serie, el árbitro estará presente durante el partido. También se han hecho esfuerzos para mejorar la IA del colegiado.

GASOL FICHA POR «NBA LIVE 2005»

La estrella española de la NBA será la nueva imagen del juego.

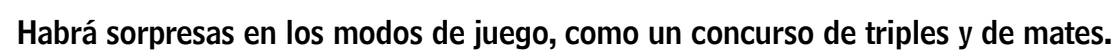
Para celebrar el décimo aniversario del nacimiento de la saga *NBA Live*, EA Sports ha tirado la casa por la ventana fichando al emblemático Pau Gasol como imagen de la edición 2005 del juego, que por cierto estará en las tiendas este octubre.
Entre las novedades más importantes de *NBA Live 2005* destacará un nuevo sistema de control Freestyle para el juego aéreo, que nos permitirá ejecutar mates más espectaculares, palmeos y tapones. Además, nos encontraremos con la nueva opción All Stars Weekend, donde podremos jugar el partido All Stars y participar en los torneos de triples y mates. Además, se ha mejorado el modo Carrera, en el que podremos crear nuestra propia franquicia y gestionarla a lo largo de 25 temporadas. Por supuesto, todo ello en castellano y con comentarios de Sixto Serrano, de Canal +. ¿Qué pasa? ¿Quieres más? Pues aguarda al mes que viene.

El pivot de los Grizzlies Pau Gasol será la imagen de *NBA Live 2005.* Todo un acierto por parte de EA Sports.



NBA Live 2005 reflejará todo el espectáculo de la NBA como nunca lo habíais visto.



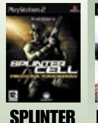


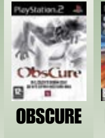
Habrá sorpresas en los modos de juego, como un concurso de triples y de mates.



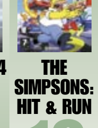
Los más alquilados PS2 (del 1 al 30 de julio)







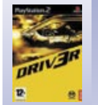


*Lista facilitada por

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DRIV3R	SHREK 2	SPLINTER CELL P.T.	RED DEAD REVOLVER	OBSCURE	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	SMASH COURT TENNIS 2	HARRY POTTER (AZKABAN)	EURO 2004	THE SIMPSONS: HIT & RUN

Los más vendidos PS2 (del 1 al 30 de julio)



*Lista facilitada por

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DRIV3R	ONIMUSHA 3	SPIDER-MAN 2	ATHENS 2004	SINGSTAR	SYPHON FILTER O.S.	SHREK 2	HARRY POTTER (AZKABAN)	YU-GI-OH	SPLINTER CELL P.T.

Los más vendidos PSone (del 1 al 30 de julio)



*Lista facilitada por

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PACK GTA	METAL GEAR SOLID	FIFA 2004	PACK DRIVER	YU-GI-OH FORBIDDEN MEMORIES	BLOCKBUSTER	CHECKMATE	JET ACE	PRO EVOLUTION SOCCER 2	PETER PAN

PRÓXIMO ESTRENO... EN TU CONSOLA

Primeros detalles del juego basado en "Star Wars: Episodio III"

El 19 de mayo de 2005 se estrena la esperadísima película "Star Wars: Episodio III", que, como ya sabréis, llevará como subtítulo "La Venganza de los Sith". Pues bien, dos semanas antes de su estreno, concretamente el 5 de mayo, llegará a las tiendas el juego basado en la película. Os podemos adelantar que será un juego de acción en tercera persona, en el que podremos controlar tanto a Anakin Skywalker como a mentor Obi-Wan Kenobi. Por supuesto, ambos personajes conservarán sus sables láser y todos sus poderes de Jedi, con lo que podemos esperar unos combates muy espectaculares. Que la fuerza os acompañe... durante la larga espera.



¿QUÉ PASA CON...?

→ GRAN TURISMO 4

Hay rumores de un posible retraso.
A pesar de que Sony sigue manteniendo que su esperado simulador de velocidad saldrá en noviembre, algunos rumores apuntan que puede haber retrasos. Esperemos que no...

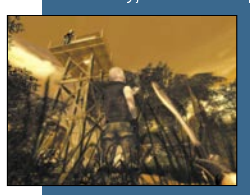


→ COMBAT ELITE

Finalmente saldrá en septiembre.
Combat Elite WWII Paratroopers se ha retrasado a última hora hasta septiembre por problemas entre sus desarrolladores y Acclaim.

→ FAR CRY: INSTINCTS

No lo veremos hasta 2005.
La compañía francesa UbiSoft ha anunciado recientemente que la versión para PS2 de *Far Cry*, un shoot'em up que ha arrasado en PC, no llegará a las tiendas hasta 2005. Eso sí, seguro que la espera merecerá la pena.

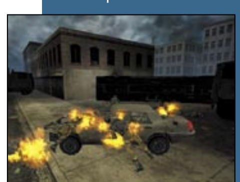


→ ESTO ES FÚTBOL 2005

Llega en octubre y... acompañado.
Sony tendrá listo su nuevo *Esto es Fútbol* para el mes de octubre. Y en ese mismo mes saldrá *EEF Manager*, un simulador de "presidente-entrenador" que hará las delicias de los estrategas "futboleros".

→ DEAD RUSH

El terror ha sido cancelado.
El survival horror que nos invitaba a recorrer a pie o en coche una ciudad plagada de monstruos ha sido cancelado. ¿El motivo? Que no terminaba de convencer a los chicos de Activision.



→ BATTLEFIELD MODERN COMBAT

Un retraso que vale la pena.
EA Games ha confirmado que no llegará hasta 2005. Eso sí, en este tiempo van a aprovechar para incluir un modo para un solo jugador Offline, que se unirá a su abrumador modo Online para hasta 24 jugadores.

«TONY HAWK´S UNDERGROUND 2»

El astro del skate regresa con un montón de increíbles novedades.

A finales del año pasado, la exitosa saga de juegos de skate *Tony Hawk's* cambió su rumbo para contarnos la historia de un joven skater novato hacia la fama. Parece ser que la idea cuajó muy bien, y Activision va a repetir fórmula con esta nueva secuela, en la que no van a faltar cientos de novedades. La principal va a ser el modo World Destruction Tour, en el que nos uniremos a un grupo de skaters profesionales y recorreremos una serie de escenarios repartidos por el mundo, donde nos aguardan cientos de retos y unos entornos más grandes e interactivos, con zonas "destruibles". Además, podremos diseñar nuestros propios graffitis, realizar exhibiciones con un miembro de nuestro equipo, pilotar numerosos "cacharros" con ruedas, como camillas o motos... y todo, con grandes dosis de humor al estilo "Jackass". Otra de sus novedades será el modo Classic, en el que tendremos 2 minutos de tiempo, y los retos habituales de la saga, como superar records de puntos o recoger las letras de la palabra skate. En fin, la cosa apunta muy buenas maneras, aunque toca esperar a noviembre...



Tony Hawk's Underground 2 promete ser el mejor juego de skate jamás creado, por su increíble apartado técnico y sus infinitas posibilidades a la hora de jugar.



En *THUG2* habrá un montón de novedades, como por ejemplo diseñar nuestros propios graffitis para luego "bombardear" las paredes con ellos.

LAS CRÓNICAS DE RIDDICK EN PS2

El alucinante shooter de Vivendi podría llegar a PS2 en navidades.

La nueva peli de Vin Diesel se estrena a finales de agosto, aunque en Xbox ya disfrutan de su genial adaptación a videojuego, un shooter subjetivo con mucha acción, sigilo e impecable factura técnica. La buena noticia, según confirmó el propio Diesel, es que ya no es exclusivo de Xbox y llegará a PS2 en navidades.



Reflejos, soberbio uso de luces y sombras... técnicamente será genial.

GANADORES CONCURSOS

→ Driv3r Play2Manía nº 66. Ganadores de un juego Driv3r:



Luís Mª Jiménez Pozo de Alarcón	Badajoz
Joaquín Domenech Bielsa	Barcelona
Tomás Ruíz Arana	Barcelona
María José León Picón	Barcelona
Ángel Jiménez Flores	Castellón
José Gómez Luque	Córdoba
Iván Ruíz Grau	Lleida
Jonathan Peña Carro	Teruel
Manuela Suárez Luján	Valencia
Miguel Ángel San Miguel	Valladolid

→ GB Advance Tribal Edition Play2Manía nº 66.

Ganan una GB Advance SP Tribal Edition y un juego de Game Boy:

Blas Mulero Balaguer	Alicante
Mª Jesús González	Valencia
José Gago Calviño	Zaragoza

→ Singstar Play2Manía nº 66.





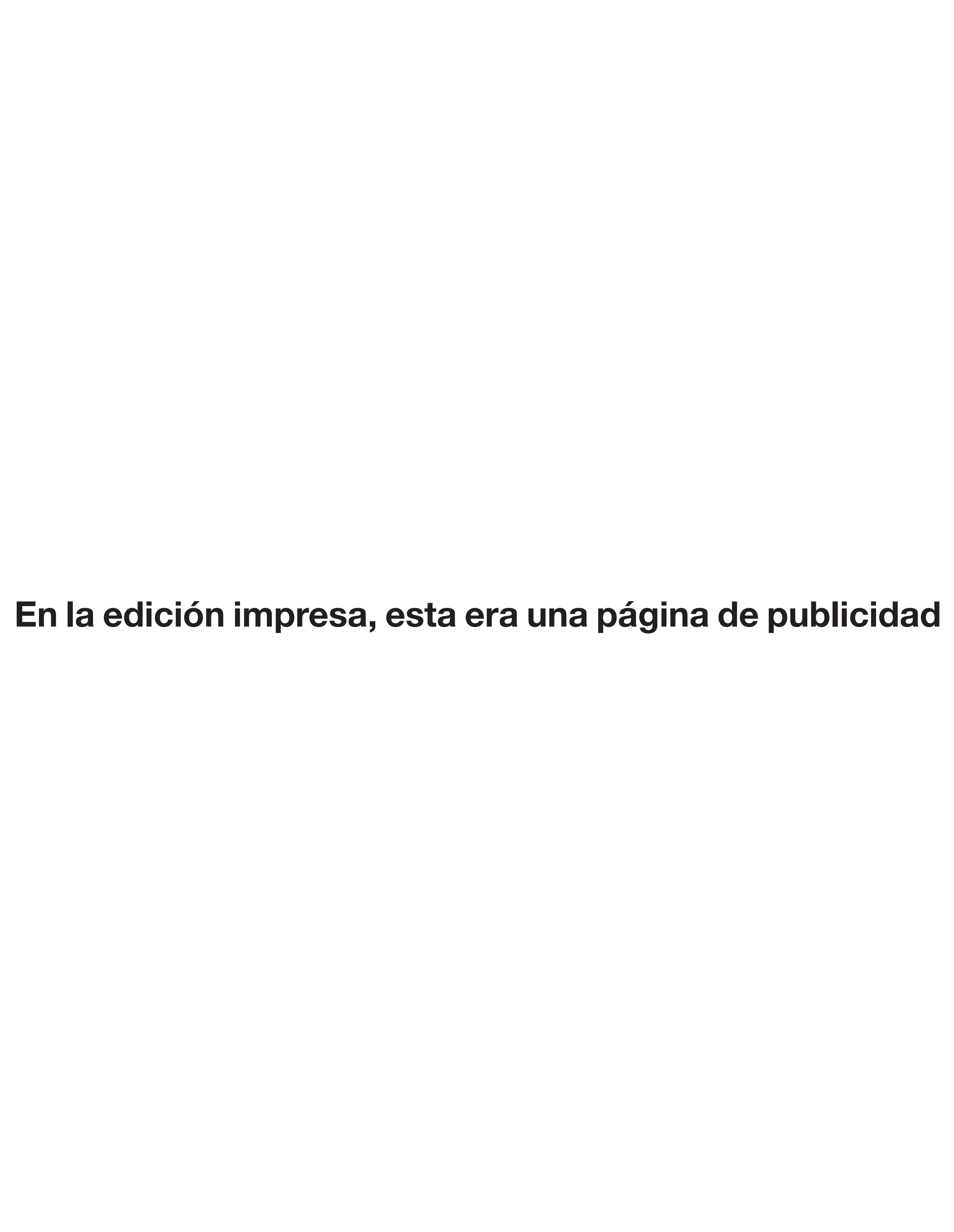


1. Ganador de un pack con una PS2 Silver, un juego Singstar, dos micrófonos, y 2 camisetas:

Fernando Javier Cortés Pedrosa	Madrid

2. Ganadores de un juego Singstar, dos micrófonos y dos camisetas:

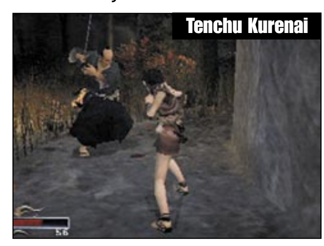
Elisa Najas Fernández	Barcelona
Iker Urkiola	Bizkaia
Sonia Rodríguez Sánchez	Madrid
Francisco Pedro Jiménez Macías	Madrid
Antonio Rubio Ato	Murcia


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves & Fugaces

➔ Los más vendidos

Comenzamos por Japón donde lideran las listas *Winning Eleven 8* (la versión japonesa de *Pro Evolution 4*) y *Tenchu Kurenai*, la nueva entrega de la saga de ninjas. En EE.UU. arrasan *Driv3r* y *Final Fantasy XI*, mientras que en Europa, están funcionando muy bien *Spider-Man 2* y *Driv3r*.


Tenchu Kurenai

➔ Más sobre FFVII-2

Square-Enix ha dejado caer a una revista japonesa que, aparte del juego *FF Before Crisis* para móviles y la película *FF Advent Children*, todavía tiene un proyecto relacionado con *Final Fantasy VII*. podría ser la esperada continuación del juego, y en ella tendría un papel estelar Vincent. Square, ni ha confirmado ni desmentido...

➔ Square y Vodafone

Los fanáticos españoles de los móviles pueden disfrutar de algunos de los juegos del coloso japonés en su teléfono. Los títulos disponibles por Vodafone Live son *Aleste* y *Actraiser*, dos clásicos de Super-Nintendo y la adaptación del más reciente *Drakkengard*.

➔ Última hora de PSP

Sony ya ha confirmado que su portátil soportará juego en red local sin cables para 16 jugadores, y que *Dynasty Warriors* será uno de los primeros juegos en utilizarla. Además, PSP se podrá conectar a PS2 por medio de un cable USB. También se ha presentado Talkman, una utilidad que convierte a la consola en un traductor capaz de interpretar 9 idiomas.



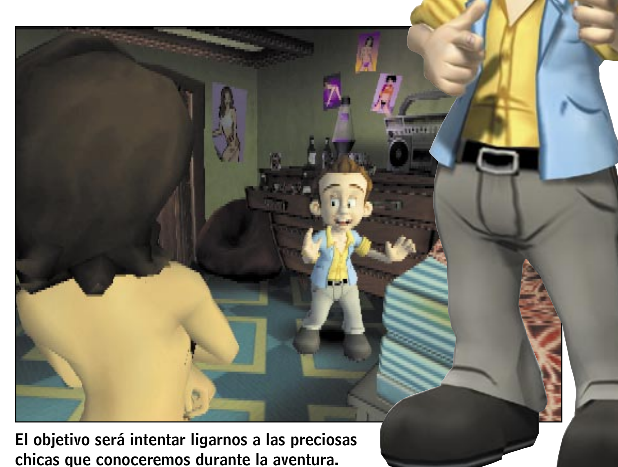
YA ESTÁ AQUÍ EL PLAYBOY MÁS DESASTROSO

La aventura gráfica más "cachonda" llegará con *Magna Cum Laude*.

El sobrino de Larry Laffer, el ligón más "cutre" de la historia de los videojuegos, protagonizará *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*. Será una aventura gráfica en 3D de lo más "cachonda", en la que tendremos recorrer todo el campus y parte de la ciudad interactuando con otros personajes, recogiendo objetos y solucionando puzzles, todo con el objetivo de intentar ligarnos a las más de 15 chicas que aparecerán en el juego. Además, habrá 12 tipos de minijuegos, que aportarán todavía más variedad al desarrollo. Pero lo mejor de todo es que será fiel al espíritu de la saga, con lo que la diversión y las risas estarán aseguradas. Saldrá en Octubre.



Larry Lovage protagonizará esta "picante" aventura gráfica. Es el sobrino de Larry Laffer, todo un "veterano" con 6 aventuras gráficas de PC a sus espaldas.


El objetivo será intentar ligarnos a las preciosas chicas que conoceremos durante la aventura.

BATALLAS MONSTRUOSAS

Los Digimon se pelearán en PS2 a partir del mes de octubre con *Digimon Rumble Arena*.

Atari pondrá a la venta en octubre *Digimon Rumble Arena*, un arcade de lucha en el que podrán competir hasta 4 jugadores simultáneos manejando a los famosos monstruitos digitales de Bandai. Los combates se desarrollarán en escenarios 3D extraídos del universo Digimon y podremos elegir a los personajes más populares de la serie, como Growlmon, Zudomon o Agunimon. Y claro, también habrá Digipuntos que permitirán que nuestros Digimon digievolucionen. Si eres fan de la serie, no le pierdas la pista.



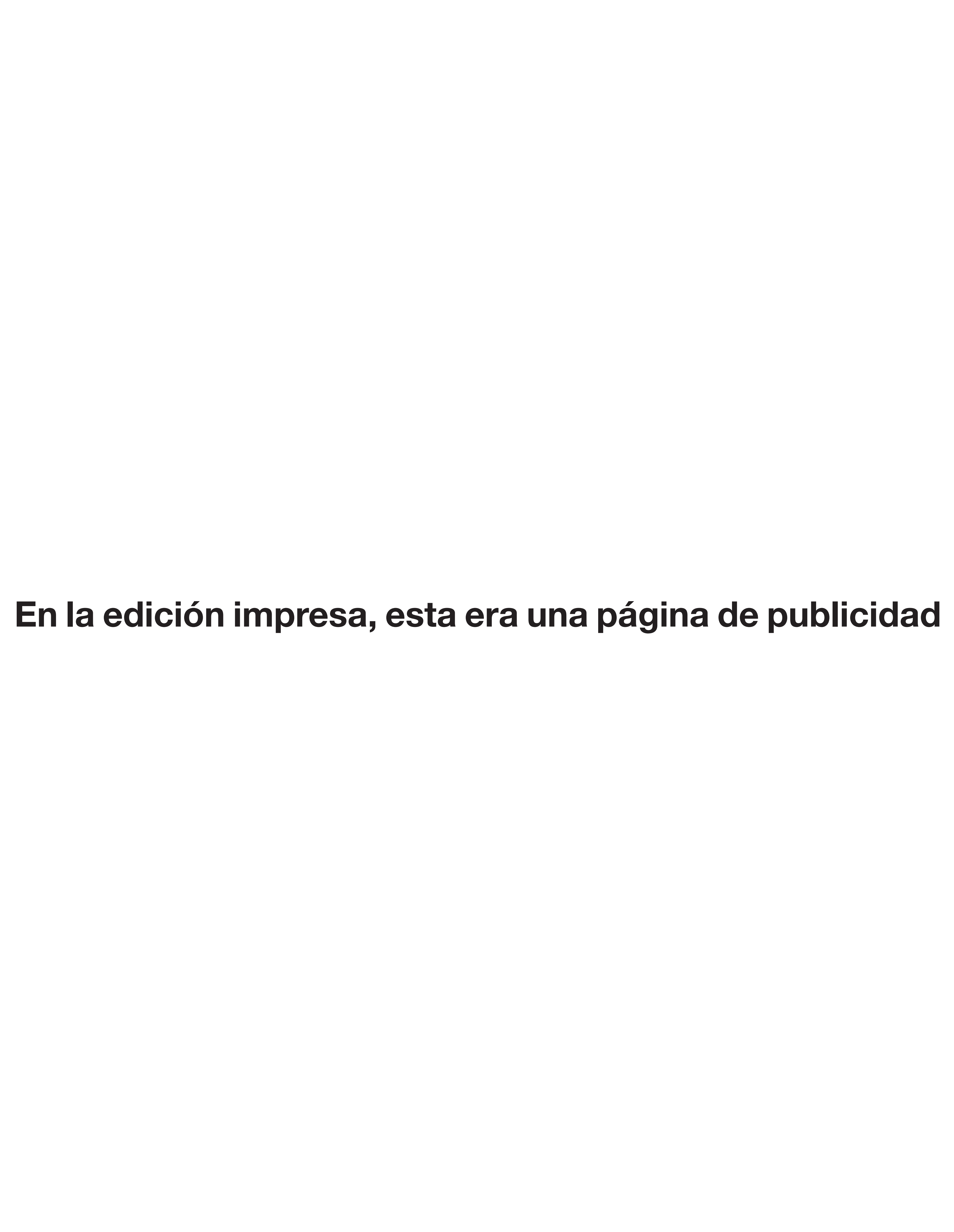
Hasta 4 jugadores simultáneos podrán pelear en este juego de lucha protagonizado por los Digimon y muy fiel a la serie de dibujos animados.

PARA AMANTES DEL FÚTBOL

***Manager de Liga 2005* estará listo en Octubre.**

Fichajes, ingresos, alineaciones, tácticas... y todo lo que tenga que ver con la gestión de nuestro club favorito estará en *MDL 2005*. Este año contaremos con 21 Ligas actualizadas, además de un montón de nuevas opciones. Además, los partidos serán más espectaculares, gracias al renovado apartado gráfico y a los comentarios de J. J. Santos. Y como colofón, ahora podremos descargarnos diversos contenidos Online.

La nueva edición de este simulador de manager llegará más completa y renovada que nunca.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



MAGIA Y FANTASÍA DE LA MANO DE HARRY POTTER



Guías completas y miles de trucos:

• **Todos los secretos de las tres aventuras de Harry Potter.** Los chicos de Play2Guías y Trucos han preparado unas exhaustivas guías para completar las tres aventuras de Harry Potter en PS2, es decir, *La Piedra Filosofal*, *La Cámara Secreta* y *El Prisionero de Azkaban.* ¡Con ellas no se te resistirá ningún enemigo y conseguirás reunir todas las colecciones de cromos!

• **Claves para *Hitman Contracts.*** Además te ayudan a superar todas las misiones de *Hitman Contracts*, a dominar las técnicas de lucha de *DBZ Budokai 2* y a descubrir todos los momentos Bond de *007 Todo o Nada.*

• **Fichas coleccionables.** Y no olvides las estupendas minifichas que han preparado en este número: *Need For Speed Underground*, *Forbidden Siren*, *Chaos Legion*...

Ya a la venta.



ROL AL MEJOR PRECIO

Revista práctica de juegos de PC



• **En este número destacan Sacred,** el último título de FX Interactive que goza de una calidad excepcional, una cuidada edición y partidas Online gratuitas a través de servidores en España.

• **Además...** También han probado otras novedades en su laboratorio, realizando las pertinentes 48 pruebas de rendimiento para conocer la compatibilidad de *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban*, *Thief Deadly Shadows*, *Singles* o *Spider-Man 2.* También analizan las cuatro mejores tarjetas de sonido externas y ofrecen las últimas noticias, artículos prácticos...

• **Y de regalo...** El juego completo original *Soul Reaver*, una aventura de acción 3D en la que controlamos al vampiro Raziel.

Ya a la venta.



¡TODO LISTO PARA EL ESTRENO DE ROJO Y VERDE!

• **En Portada.** Reportaje en profundidad del nuevo *Pokémon Rojo* y *Verde* para GBA. Descubre todos los detalles y novedades del cartucho que más va a pegar este otoño.

• **Megaconcurso Pokémon.** Para celebrar el número 50 de la Revista Pokémon, han preparado un concurso con un montón de regalos. Entre ellos dos consolas exclusivas SP Rojo y Verde. Sólo tienes que mirar con atención el superpóster que regalan este mes con Nintendo Acción.

• **Guías y trucos de los mejores.** Nueva entrega de estrategias de *Pokémon Colosseum*, y punto final para *Harry Potter* y *Sonic 3.*

Ya a la venta.

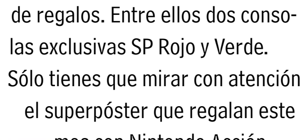
HOBBY CONSOLAS

¡LOCOS POR EL TUNING!

• **Juiced:** Si os gusta el tuning, en el número de septiembre de Hobby Consolas analizan *Juiced*, el juego de carreras para PS2 y Xbox que mejor simula la "cultura tunera", y regalan unas fantásticas pegatinas para tunear vuestra consola.

• **FIFA 2005:** Los chicos de Hobby han viajado a Canadá para mostraros la nueva edición de la saga *FIFA.* En un amplio reportaje os cuentan al detalle todas sus novedades y os enseñan las primeras imágenes de juego real.

• **Y además:** Avances de *RE Outbreak, Resident Evil 4* y *Colin McRae 2005.* Análisis de *Burnout 3*, *Psi-Ops* y *Second Sight.*



A la venta el 25 de agosto.

Micromanía

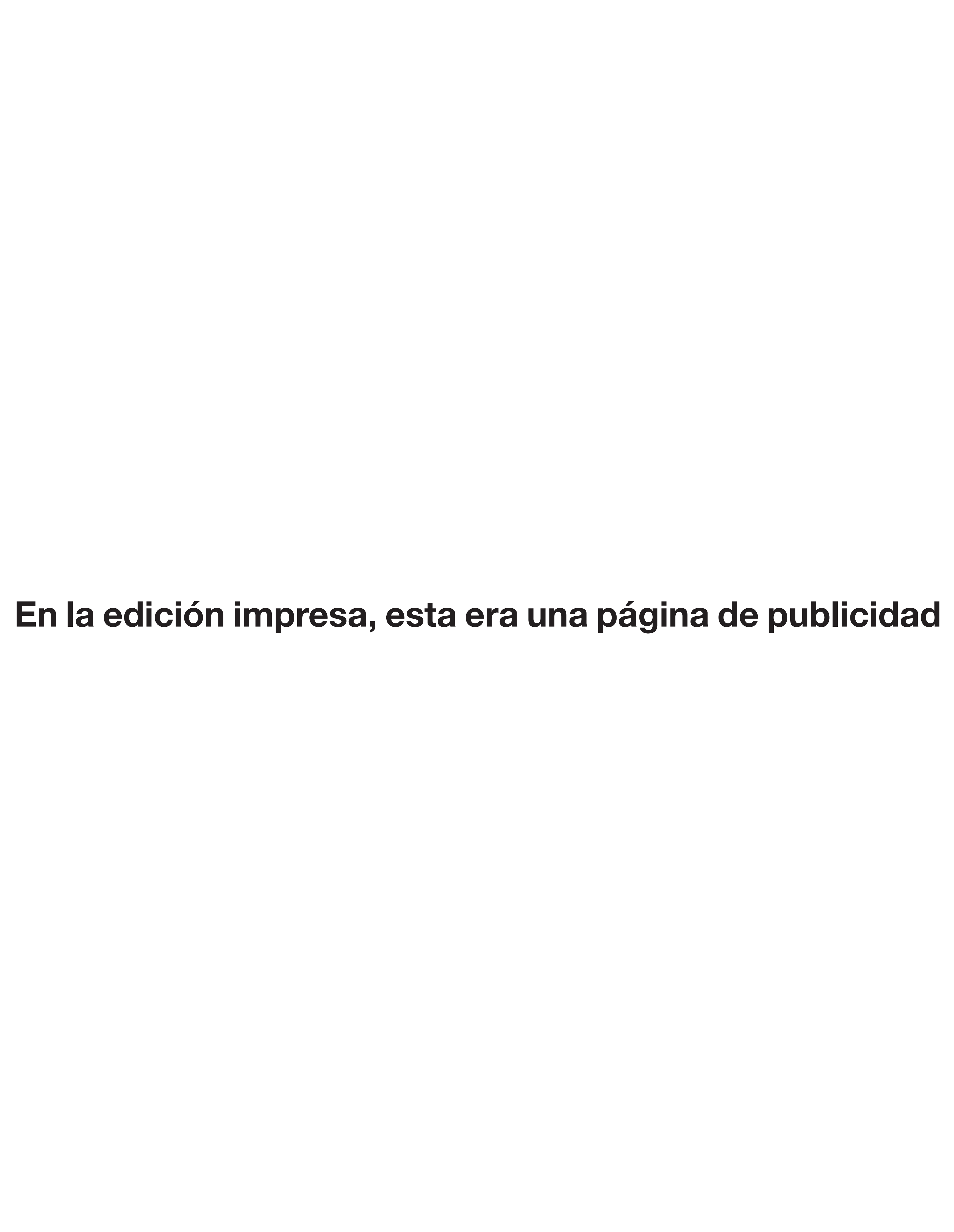
¡¡¡DOOM 3 YA ESTÁ AQUÍ!!!

• **El juego de acción más esperado** de los últimos años es una realidad. En Micromanía han sido los primeros en jugar a *Doom 3*, y te ofrecen un análisis completo y definitivo.

• **Reportaje** de *Brothers in Arms*, próximo bombazo en la acción bélica.

• **Un DVD con un juego original completo**, de regalo. Este mes, *Carmaggedon TDR 2000.* Y, además, demos jugables, vídeos...

A la venta el 27 de agosto.





HACE MUCHO TIEMPO, EN UNA GUERRA MUY, MUY LEJANA...

STAR WARS BATTLEFRONT

Luke Skywalker y Darth Vader cambiaron para siempre el destino de la galaxia en los cines de todo el mundo... ¿pero qué pasó con los soldados anónimos que lucharon en el campo de batalla por la paz en el universo? Dentro de muy poco vas a poder descubrirlo por ti mismo...



Battlefront plasmará como nadie las batallas de la saga "Star Wars" y en el fragor del combate podremos pilotar todo tipo de naves, controlar armas fijas o utilizar las armas de nuestro soldado.

■ **LucasArts** ■ **Acción 3D** ■ Fecha prevista **Septiembre 2004**

A finales de los años 70, el joven talento de George Lucas alumbró la primera entrega de "Star Wars", una de las sagas cinematográficas más influyentes de todos los tiempos, que todavía hoy, más de 25 años después de su nacimiento, sigue dando que hablar... y por muchos motivos. Uno de ellos es el estreno, el año que viene, de la que será la sexta y última película de la serie (por ahora) con la que se pondrá fin a más de 20 años de licencias y merchandising de todo tipo: muñecos, series de animación, novelas, cómics, revistas oficiales, bandas sonoras, ediciones remasterizadas de las películas, juegos de rol, tazas, camisetas, juguetes o incluso videojuegos. Dentro de estos últimos, para no engañarnos, ha habido más malo que bueno, y sólo tres o cuatro juegos han sido capaces de mantener alto el pabellón "Star Wars" entre tanta mediocridad. Pero eso, como hemos dicho, ha sido la tónica general hasta ahora...

UN UNIVERSO EN GUERRA

Este otoño, la cosa promete cambiar y por una razón muy simple. *Battlefront* va a reflejar como ningún otro juego las épicas batallas de la saga. Cualquiera que haya visto, por ejemplo, "El Imperio Contraataca" seguro que recuerda la batalla de Hoth, en la que los rebeldes debían huir del planeta mientras se enfrentaban a los descomunales AT-AT del Imperio con unos escasos medios (los deslizadores Snowspeeder y poco más). Pues bien, eso es ni más ni menos lo que va a ofrecer el juego: unas multitudinarias y caóticas batallas en las que podremos subirnos a cualquier vehículo que veamos (tanto de tierra como de aire), correr por las trincheras, utilizar las torretas y



Pilotos, contrabandistas, francotiradores, droidekas, soldados clon... antes de cada batalla podremos escoger a nuestro personaje entre más de 20 tipos distintos, todos ellos extraídos de las películas.



Cada soldado ofrecerá unas habilidades especiales: algunos tendrán "jetpacks" para volar, otros poseerán armas que perforan el blindaje de los vehículos, otros se moverán más rápido...



Las 15 batallas que compondrán el juego se ambientarán en 10 planetas distintos, como Hoth, Endor, Kamino, Geonosis...



La recreación de estos planetas será soberbia y en ellos veremos detalles como la estatua Han Solo congelado en carbonita...



Uno de los atractivos del juego serán sus modos multijugador: Online para 16 jugadores, o en red local para un máximo de 32.

otras armas fijas... y todo, con el encanto del universo "Star Wars".

En total *Battlefront* ofrecerá más de 15 escenarios o batallas distintas, que tendrán lugar en diez conocidos planetas, como Endor, Hoth, Yavin, Geonosis o Kamino. Además, Pandemic Studios, el grupo que lo está desarrollando, ya ha adelantado que incluso vamos a poder disfrutar de una pequeño adelanto del "Episodio III", ya que incluirá una batalla de la inédita película.

Battlefront se va a convertir en el juego de acción que mejor recrea las míticas batallas de Star Wars.

STAR WARS PURO Y DURO

Por si la inclusión de las batallas más importantes de las dos trilogías fuera poco, Pandemic está "currándose" otros muchos aspectos. Así, al empezar a jugar, podremos escoger a nuestro personaje entre 4 facciones o bandos: la Alianza rebelde, los droides separatistas, el Imperio y el ejército de clones de la República. Cada facción ofrecerá unas características distintas, como por ejemplo mayor potencia de fuego, superior velocidad o mejor puntería. »



Los escenarios serán gigantescos y en ellos encontraremos zonas al aire libre, edificios, galerías y túneles... todo paisajes conocidos.

LA LUCHA POR EL CONTROL DE LA GALAXIA HA COMENZADO

→ Así se gana una batalla, no la guerra

Para gobernar la galaxia tendremos que librar y ganar un total de 15 batallas, en las que nuestro objetivo será dominar unos puntos de control diseminados en cada escenario. Si lo conseguimos, el universo será nuestro.



En cada escenario habrá seis puntos como éste y debemos dominarlos.



Para dominar estos puntos de control podremos utilizar todo tipo de naves...



...o incluso recibir la ayuda de los Ewoks y personajes como Darth Vader.







» Además, dentro de cada bando, encontraremos cinco tipos distintos de soldado, como piloto, mecánico, francotirador... Cada unidad, aparte de las características de su facción, dispondrá de habilidades que no tendrán los demás.

Independientemente del bando y el tipo de soldado, podremos pilotar cerca de 30 naves aéreas y terrestres, entre las que encontraremos los gigantescos AT-AT y AT-ST, las veloces motojets, los peludos Taun Taun de Hoth... Por si fuera poco, tampoco faltarán otro tipo de detalles, como la presencia de las armas vistas en las películas, como detonadores termales, así como la aparición estelar de los personajes más famosos de la saga, como Darth Vader o Luke Skywalker, que serán como un ataque especial que mermará las filas enemigas. Y para redondear la genial ambientación, en el campo de batalla tampoco faltarán los personajes no controlables, como Ewoks o los moradores de las arenas, que nos ayudarán o molestarán, tendiendo trampas o disparando, por ejemplo.

> **Gracias a la posibilidad de pilotar vehículos, la acción será explosiva.**

CONTROLA POR LA "FUERZA"

En cada batalla, la pugna no consistirá en acabar con los rivales, sino en dominar seis puntos estratégicos



Para no desequilibrar la balanza en la lucha, no habrá sables de luz ni poderes Jedi, sólo soldados "normales" y "corrientes".



El juego incluirá al menos una batalla ambientada en los hechos del Episodio III, la película que se estrenará el año que viene.



Los combates prometen ser espectaculares, intensos y multitudinarios, tanto Online como Offline.

ARMAS, SOLDADOS, NAVES... TODA LA PARAFERNALIA BÉLICA "STAR WARS" A TU ALCANCE

¿Eres rebelde o del lado oscuro de la Fuerza?

Todas las batallas estarán marcadas por un montón de decisiones: aparte de elegir bando y soldado, podremos decidir en todo momento si luchamos a pie o subidos en un vehículo, si nos decantamos por los cielos o si peleamos cuerpo a cuerpo... una gozada que nos va a dejar libertad absoluta.



■ ELIGE ENTRE 4 BANDOS

Los Rebeldes, los Droides Separatistas, el Imperio y el ejército clon de la República luchan por el control ¿a quién te unirás?



■ 20 TIPOS DE SOLDADO

Cada una de las cuatro facciones cuenta con cinco tipos de soldados distintos que difieren en habilidades y aspecto.



■ COMBATE AÉREO

Durante el combate podremos subir a naves espaciales, como los X-Wing, para vivir apasionantes duelos o transportar tropas.



■ COMBATE TERRESTRE

En tierra nos esperan vehículos pesados como los AT-AT o las veloces y frágiles motojets. Las opciones son inmensas.







repartidos por el escenario. Estos puntos se conquistan permaneciendo cierto tiempo encima de ellos. Así, si un punto estaba dominado por el enemigo, primero tendremos que convertirlo en neutral con estar 10 segundos encima de él y con otros 10 segundos más, pasará a estar bajo nuestro control. Estos puntos, además, tienen cierto matiz estratégico, ya que cuando el jugador cae abatido, son zonas de reaparición, es decir, puntos por los que nuestro personaje vuelve a entrar en el terreno de juego.

Y POR SUPUESTO, ONLINE

Battlefront ofrecerá unos duraderos modos para un jugador, en especial el llamado Conquista, en el que tendremos que superar todas las batallas para dominar la galaxia. Sin embargo, uno de los principales encantos lo encontraremos en su faceta Online, que ofrecerá apasionantes batallas para 16 jugadores, o un máximo de 32 si jugamos en red local. En esta modalidad de juego podremos utilizar un headset USB para coordinarnos con otros jugadores.

PRIMERAS IMPRESIONES

Battlefront va a ser, sin duda, lo más parecido a jugar una película de "Star Wars": no van a faltar sus naves ni sus soldados más emblemáticos y todo aderezado con la magia y fantasía de la saga galáctica. Eso sí, aún tenemos que probarlo Online para comprobar si realmente es tan divertido como parece...

Y SI LO TUYO NO ES "STAR WARS" O PREFIERES ALGO MÁS REALISTA...

Otros juegos de "guerra" Online

Aparte de *Battlefront*, en los próximos meses vamos a poder disfrutar de una buena ristra de juegos de características similares. Los hay de corte realista, futuristas, callejeros... Todos dejan muy clara una cosa: el juego Online sigue siendo muy importante para todas las compañías y ya es raro el título que no incorpora modos de juego por Internet.

Battlefield Modern Combat

EA Games · Fecha prevista **Navidad 2005**

Únete a uno de los tres ejércitos para librar vibrantes combates haciendo uso de armas y vehículos reales. Se acaba de retrasar a finales de 2005.





Hasta 24 jugadores podrán combatir Online.



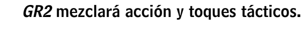
Podremos pilotar tanques, helicópteros...

Ghost Recon 2

UbiSoft · Fecha prevista **Otoño 2004**

Siguiendo la línea de la saga *Ghost Recon*, tendremos que dirigir un comando de soldados durante unas refriegas en Asia. Será mejor que *Jungle Storm*.





GR2 mezclará acción y toques tácticos.



Todas las misiones tendrán lugar en Asia.

Killzone

Sony · Fecha prevista **Octubre 2004**

Sony nos va a meter de lleno en un el fragor de un conflicto futurista, en el que una colonia separatista se enfrenta al ejército. Promete subir el listón gráfico de PS2, al tiempo que apostará muy fuerte por el juego Online.





Killzone ofrecerá unos gráficos soberbios.



La inteligencia de los enemigos será genial.

25 to life

Eidos · Fecha prevista **2005**

Siguiendo el espíritu de *SOCOM*, Eidos quiere sorprendernos con una versión "callejera", en la que policías y bandas se enfrentan por la ciudad. Entornos muy interactivos y un modo Online serán otras de sus señas de identidad.



Los entornos ofrecerán zonas interactivas.



Tu eliges: poli o pandillero.

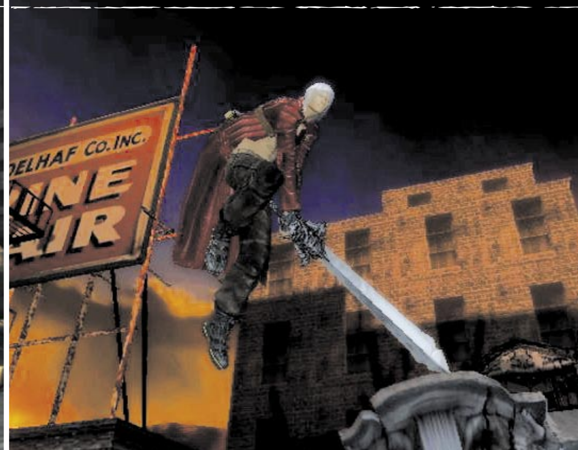
TODOS LOS BOMBAZOS QUE ARRASARÁN EN LOS PRÓXIMOS MESES

Un otoño de aventuras

Procura descansar bien durante estas vacaciones, porque te va ha hacer falta. En los próximos meses vamos a recibir unos cuantos juegazos que van a redefinir el concepto de "aventura". Y lo mejor es que los habrá para todos los gustos: terror, acción, rol... Este otoño se presenta lleno de éxitos y nosotros te lo contamos todo sobre ellos.



Prince of Persia 2



Devil May Cry 3



ESDLA: La Tercera Edad



GTA San Andreas



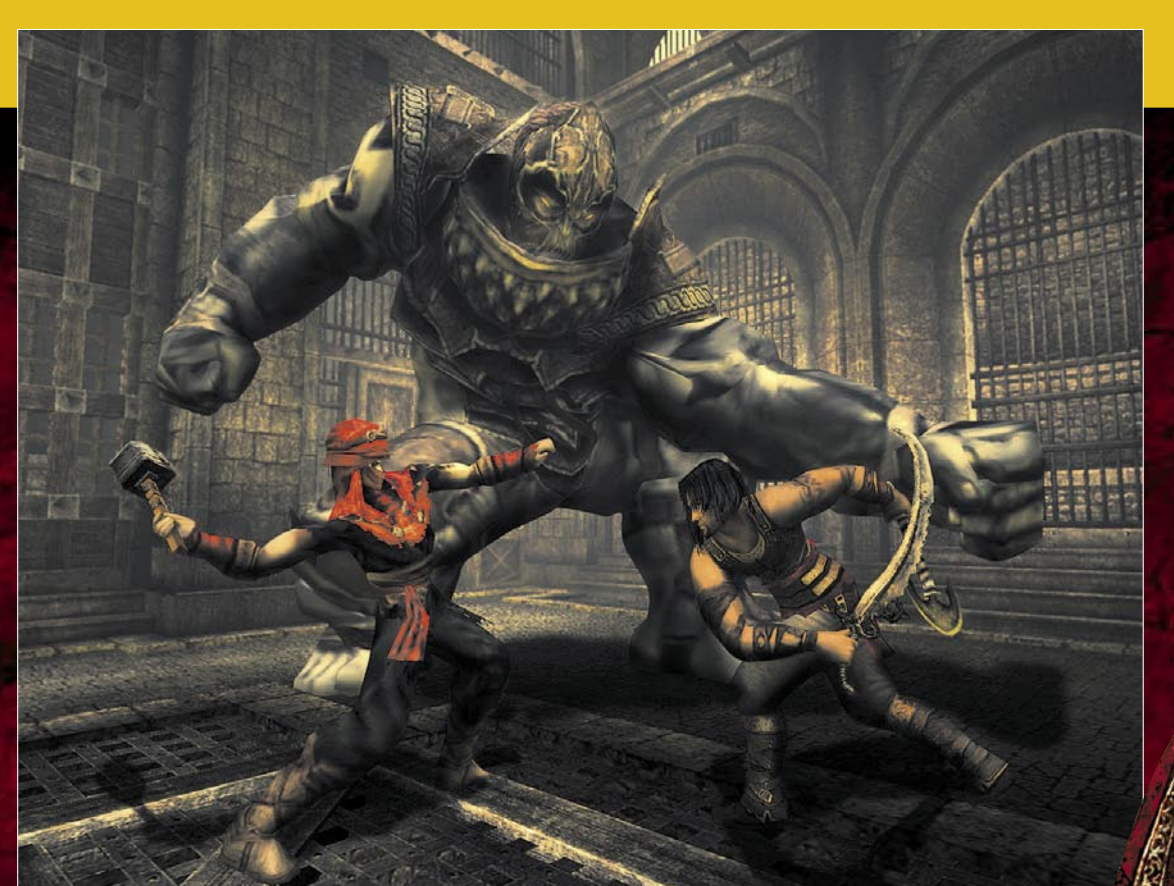
The Getaway 2: Black Monday



Silent Hill 4: The Room



Jak 3

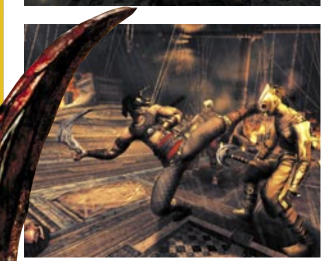


MÁS PODERES CONTRA UNA NUEVA AMENAZA

→Un nuevo príncipe

Ante su nueva aventura, en una isla infernal plagada de monstruos, el príncipe va a mostrar su lado más salvaje. Tendremos nuevos y brutales movimientos de ataque, como estrangular a los monstruos para quitarles su arma.





VUELVE EL PRÍNCIPE DE LA ACCIÓN Y LOS SALTOS

→Prince of Persia 2

■ Compañía: **UbiSoft** ■ Fecha: **Noviembre** ■ Tipo: **Aventura de acción**

Una nueva y oscura historia, un sobresaliente apartado técnico y un príncipe mucho más "salvaje". Así será la secuela de una de las mejores aventuras del año pasado.

Uno de los juegos más laureados de 2003 regresará este otoño con una segunda entrega plagada de sorpresas. Volveremos a meternos en la piel del príncipe de Persia, pero en esta ocasión abandonaremos el palacio para internarnos en un escenario aún más peligroso: una isla maldita, plagada de todo tipo de horribles monstruos. Ante este nuevo y oscuro "panorama", el príncipe también ha cambiado. Nuestro héroe se ha vuelto más duro y salvaje, algo que se notará sobre todo en sus ataques. Contaremos con un montón de nuevos y brutales combos, incluyendo nuevos ataques a distancia, la posibilidad de usar elementos del escenario (paredes, columnas...) o incluso subirnos a la "chepa" de algunos enemigos.

LOS NUEVOS PODERES de las Arenas del Tiempo serán decisivos en estos ataques. Pero aunque todo parece indicar que el desarrollo va a estar más enfocado hacia la acción, también tendremos una buena "ración" de plataformas, puzzles y, cómo no, trampas. Lo que sí os podemos confirmar ya es que *POP2* asegurará muchas más horas de juego que su primera parte. Además, los chicos de UbiSoft nos han "soplado" que al acabarlo nos esperarán jugosos extras.
¿Y cuándo lo veremos? Pues ya falta menos, a finales de noviembre.



El apartado gráfico será superior al del primer *POP*, algo que se notará tanto en los personajes como en sus alucinantes escenarios en 3D.



El desarrollo estará mucho mejor equilibrado en *POP2*. En él encontraremos una sabia mezcla de peleas, plataformas y puzzles.

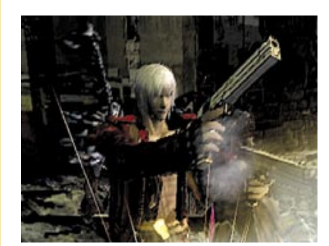


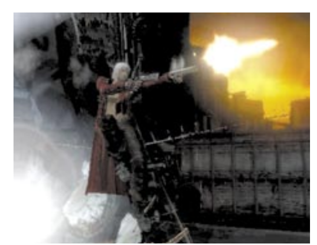
El sistema de combate será más profundo, con nuevos poderes de las Arenas de Tiempo y la opción de usar ciertas partes del escenario.

LLEGA EL MEJOR *DEVIL MAY CRY* DE TODA LA SAGA

Gráficos "bestiales"

Olvidaos del cuestionable *DMC2*, porque el apartado gráfico de esta tercera parte no tendrá nada que ver. Personajes, enemigos, secuencias de vídeo... todo estará cuidado al milímetro para que el resultado final sea todo un espectáculo.







LA ACCIÓN Y EL ESPECTÁCULO TIENEN NOMBRE PROPIO

Devil May Cry 3

■ Compañía: **Capcom** ■ Fecha: **Diciembre** ■ Tipo: **Aventura de Acción**

Dante, el cazademonios más famoso, regresa con una aventura a su medida: acción por los cuatro costados con un apartado gráfico sencillamente alucinante. ¿Te lo vas a perder?

La tercera entrega de la saga *Devil May Cry* será en realidad una "precuela" de las otras dos. En ella veremos a un Dante más joven, salvaje y desatado, y descubriremos que tiene un hermano con sus mismos poderes y unas intenciones bastante más oscuras... Así pues, nos enfrentaremos a una versión "maligna" de Dante y, de paso, a toda una legión de abominables demonios. La mayoría de éstos son nuevos (como un enorme perro de tres cabezas "estilo Cerbero" o unas terribles criaturas de arena), aunque los escenarios sin duda os recordarán a algunos típicos de la saga (hemos visto entornos urbanos y el mundo de los demonios). Y sobra decir que el apartado gráfico será el mejor de toda la saga.

PERO LA MAYOR SORPRESA de *DMC3* estará en la posibilidad de "personalizar" a Dante. Nos explicamos. Dante mantendrá su espada, pistolas y poderes demoníacos, pero antes de empezar tendremos que elegir en qué estilo de combate queremos profundizar durante el juego. Hay confirmados ya 4 estilos distintos: armas de fuego, acrobacias, espada y pelea cuerpo a cuerpo. Esto dará lugar a nuevos movimientos, como la opción de llevar dos espadas o de enlazar combos de patadas, en función del estilo que escojamos. Promete, ¿verdad? Eso sí, tendremos que esperar hasta diciembre para verlo.



En nuestra aventura visitaremos tanto entornos urbanos como el mundo de los demonios.



Las cámaras seguirán siendo fijas, pero mucho más cerca de la acción. No os perderéis ni un detalle.



Podemos profundizar en 4 estilos de combate: espada, pistolas, acrobacias y pelea cuerpo a cuerpo.

EL MEJOR "SIMULADOR DE MAFIOSO" DE LA HISTORIA ESTÁ CADA VEZ MÁS CERCA

→ GTA San Andreas

■ **Rockstar** ■ Fecha: **Octubre** ■ Tipo: **Simulador de mafioso**

Marcad en vuestro calendario el próximo 22 de octubre, porque ese día llegará a las tiendas el nuevo *GTA*. Como ya sabréis, en *San Andreas* asumiremos el papel de CJ, un joven que regresa a los bajos fondos para ponerse al frente de una banda callejera. El desarrollo será "marca de la casa", es decir, cumplir todo tipo de misiones tanto a pie como a bordo de los más diversos vehículos, con una libertad de acción absoluta. Pero, como era de esperar, los chicos de Rockstar nos están preparando una serie de sorpresas para hacer el desarrollo mucho más apasionante. Por ejemplo, ahora tendremos que comer para reponer fuerzas y en función de lo que comamos y del ejercicio que hagamos, CJ estará "cachas" o se pondrá regordete como un tonel.

EL JUEGO SE DESARROLLARÁ en una versión muy cercana de lo que fue California en los años 90, concretamente en el ficticio estado de San Andreas, que comprenderá tres grandes ciudades inspiradas en Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas, y un montón de campos y desiertos entre ellas.
Para el próximo número, os estamos preparando un completísimo reportaje con las primeras imágenes, en exclusiva, de la ciudad de Las Venturas (el equivalente a Las Vegas). No os lo perdáis.



GTA San Andreas nos meterá de lleno en una guerra de bandas. La ambientación está inspirada en la California de los 90, algo que se notará tanto en la "pinta" de los personajes como en la música (muy hip-hop).



En el estado de San Andreas no faltará tampoco el desierto y el monte.



Podremos cambiar el aspecto del protagonista con tatuajes, e incluso...



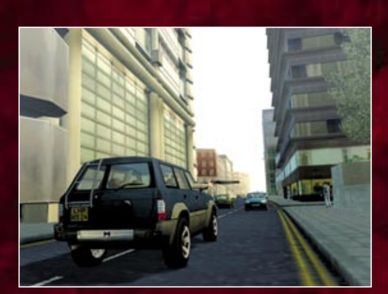
... hacer que adelgace o engorde, y cambie su peinado y vestimenta.

ACCIÓN Y MISTERIOSAS INTRIGAS EN LOS BAJOS FONDOS LONDINENSES

→ The Getaway 2: Black Monday



■ **Sony** ■ **Noviembre** ■ **Acción**





La segunda parte de *The Getaway* transcurrirá dos años después del primero, y nos presentará un argumento plagado de suspense a través de los ojos de tres personajes muy distintos: el policía Mitch, el ex-boxeador Eddie y una misteriosa ladrona llamada Samantha. Controlándolos alternativamente, tendremos que cumplir todo tipo de misiones, tanto a pie como en coche. Y como cada uno tiene sus habilidades (la fémina no podrá pelear, por ejemplo), la manera de jugar variará en función del personaje que manejemos.

EL APARTADO GRÁFICO, por su parte, no tendrá desperdicio y nos ofrecerá una recreación de Londres calcada al milímetro, mucho más grande y detallada que en el primer *The Getaway*.



Black Monday será mucho más grande y espectacular que el primer *The Getaway*.



EL DESTINO DE LA TIERRA MEDIA SE LIBRARÁ POR TURNOS

ESDLA: La Tercera Edad

■ Compañía: **EA Games** ■ Fecha: **Noviembre** ■ Tipo: **Rol**

¿Os apetece revivir desde el principio la aventura de Aragorn, Gandalf y demás héroes de "El Señor de los Anillos"? Pues pronto podréis hacerlo con este genial juego de rol.

Tras deleitarnos con dos fenomenales beat´em up que fueron todo un éxito de ventas, los chicos de EA Games no paran y ahora nos ofrecen un prometedor juego de rol inspirado en la trilogía entera de "El Señor de los Anillos". Muchas son las novedades que *La Tercera Edad* nos ofrecerá si lo comparamos con los dos juegos de acción anteriores. Para empezar, no controlaremos a ningún personaje conocido, sino que llevaremos un grupo de hasta cuatro héroes nuevos que representarán, eso sí, a los principales pueblos libres de la Tierra Media (humanos, elfos, enanos...). Ya conocemos a 4 personajes controlables: Elegost (un montaraz humano muy diestro con el arco), Idrial (una elfa capaz de lanzar hechizos), Berethor (un hombre de Gondor) y Hadhod (un guerrero enano). Pero sin duda encontraremos alguno más a lo largo del juego.

DURANTE EL DESARROLLO

viviremos nuevas aventuras, aunque también participaremos en los momentos decisivos de las películas, como la batalla del Abismo de Helm. En esos momentos se unirán al grupo personajes tan famosos como Gandalf o Legolas, aunque cuando acabe el combate cada uno seguirá su camino.
Pero sin duda lo que más llamará la atención es su sistema de combate, por turnos al más puro estilo *Final Fantasy*. Estamos seguros que este "salto de género" le va a sentar de maravilla a la saga.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EN TODO SU ESPLENDOR

Un juego de rol "único"

El apartado gráfico de *La Tercera Edad* va a ser superior a los anteriores *ESDLA*. Si a ello le sumamos otros detalles, como las voces de los actores, nos encontraremos ante un juego perfectamente ambientado que sin duda hará las delicias de los fans.









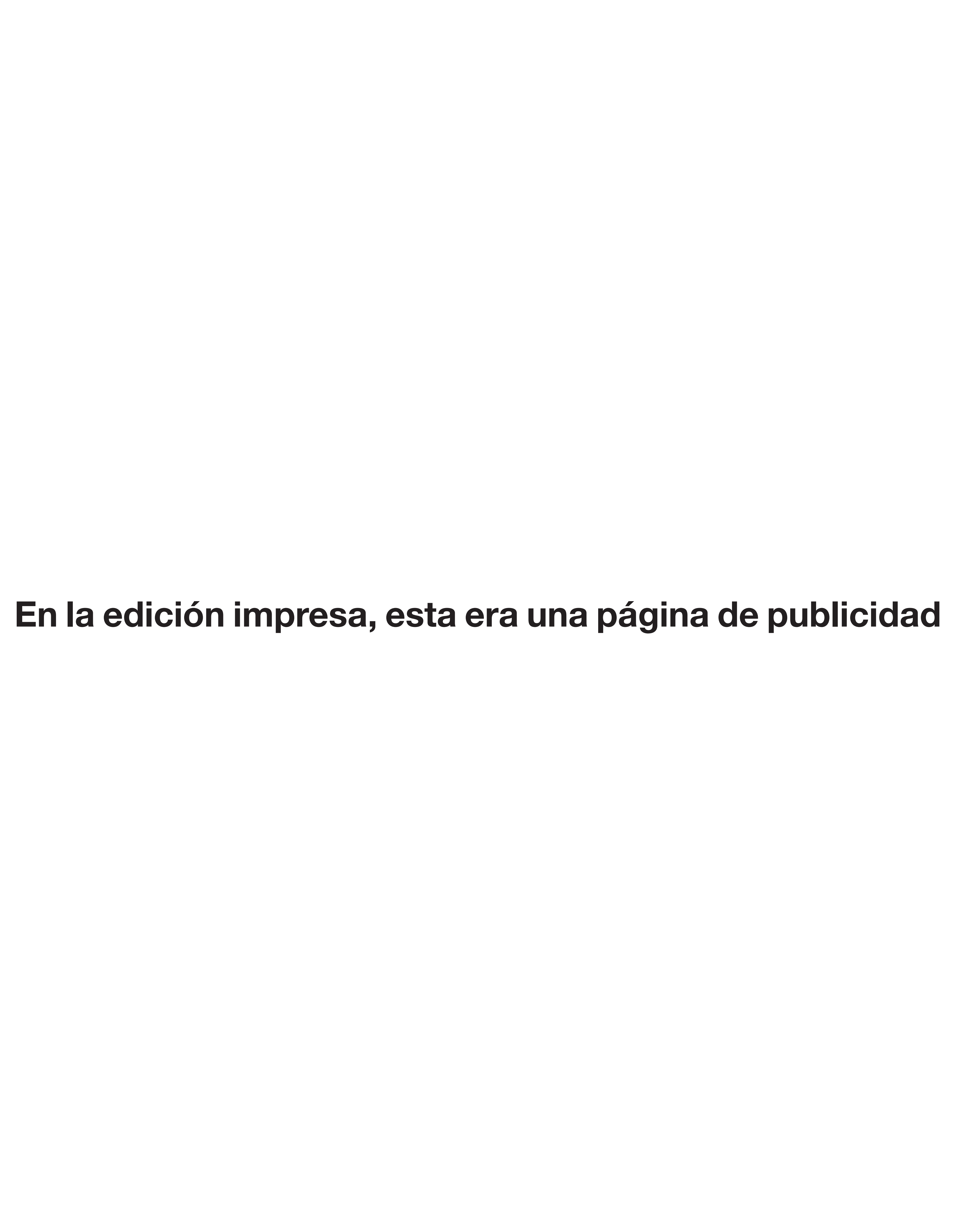
El sistema de combate será por turnos, como si de un *Final Fantasy* se tratará. Por lo que hemos podido jugar, serán muy espectaculares.



En nuestro camino nos enfrentaremos contra un montón de enemigos, como trolls de las cavernas, orcos, uruk-hai o el Balrog de Moria.



Durante la aventura visitaremos un montón de lugares conocidos de la saga, como las minas de Moria, Mordor o la ciudad de Osgiliath.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¿ESTÁS PREPARADO PARA UN ESCALOFRIANTE VIAJE AL INTERIOR DE TUS PESADILLAS?

→ Silent Hill 4

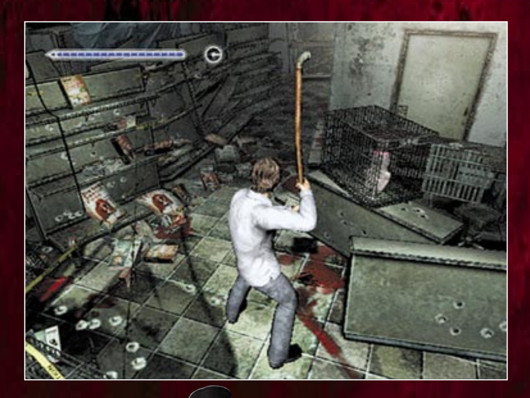
■ Compañía: **Konami** ■ Fecha: **Otoño** ■ Tipo: **Survival Horror**

La saga de terror por excelencia volverá por sus fueros con una aventura completamente nueva en su argumento y protagonistas, pero con el denominador común de siempre: el pueblo maldito de Silent Hill. Asumiremos el papel de Henry Townsend, un hombre normal que un buen día despierta encerrado en su apartamento. La solución a este misterio la encontraremos al final de unos agujeros "dimensionales", que nos trasladarán a lugares tan tenebrosos como un tétrico bosque, una cárcel infernal o los túneles del metro. Estos horribles escenarios estarán plagados de puzzles y, sobre todo, de todo tipo de retorcidos seres. Y es que la acción va a tener más importancia que en anteriores entregas.

SOBRA DECIR QUE el diseño de los enemigos y escenarios será espeluznante, gracias a un apartado técnico muy superior al de *Silent Hill 3*. ¿Tendrás el valor suficiente para jugarlo solo con las luces apagadas?



El apartado gráfico pondrá los pelos de punta, y alternará la perspectiva en tercera persona con otra subjetiva en función del lugar en el que estemos.







LA AVENTURA DEFINITIVA DEL HÉROE QUE REVOLUCIONÓ LAS PLATAFORMAS

→ Jak 3

■ Compañía: **Sony** ■ Fecha: **Noviembre** ■ Tipo: **Acción/Plataformas**



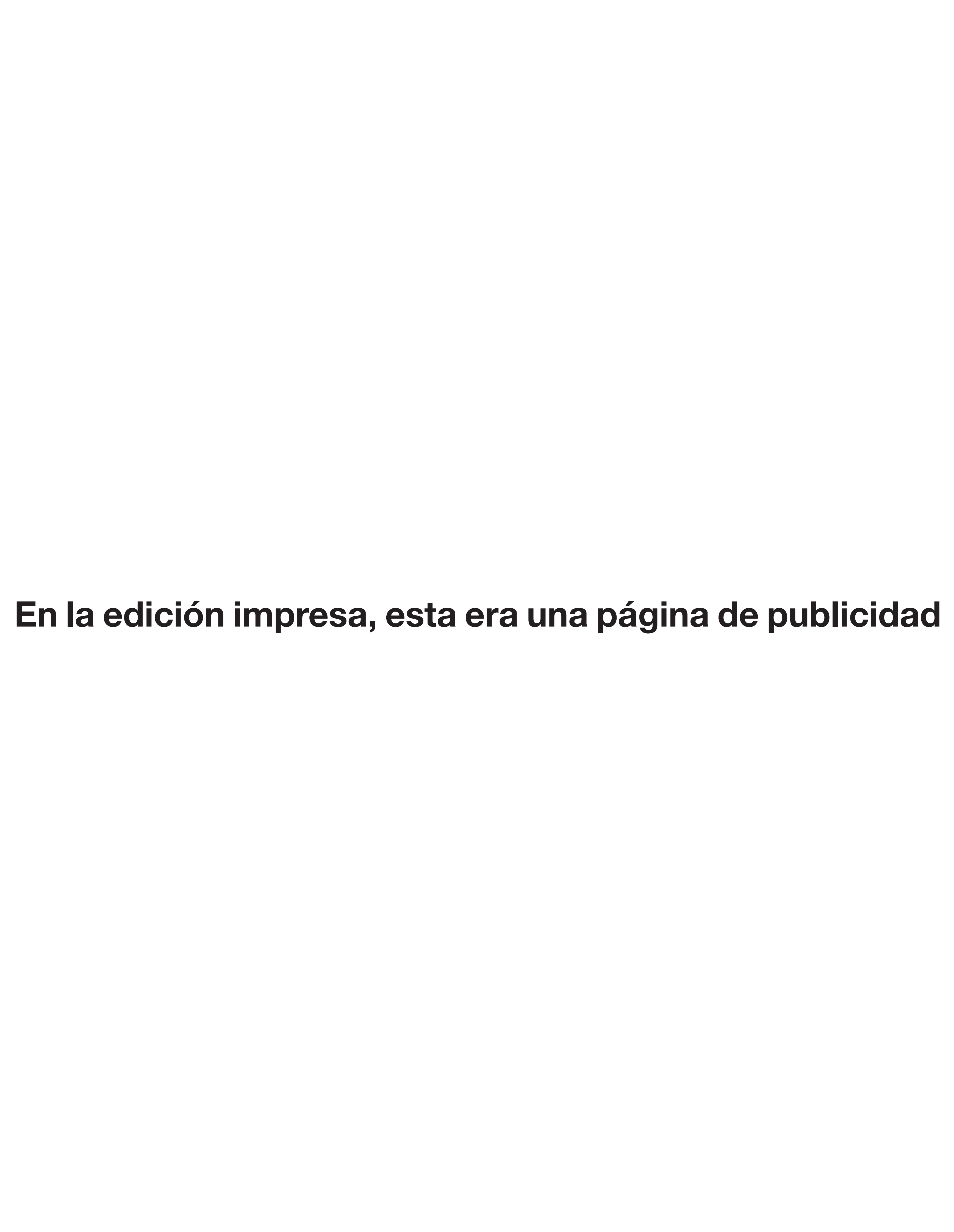
En *Jak 3* vamos a encontrar una mezcla perfecta entre acción, plataformas y conducción. Y todo ello al lado de Jak y Daxter, los mismos protagonistas de los dos juegos anteriores.





Acción, plataformas, conducción... todo esto y mucho más es lo que vamos a encontrar en *Jak 3*. La historia tendrá un peso fundamental (no en vano habrá más de una hora de secuencias de vídeo) y nos llevará a un enorme desierto, donde Jak ha sido desterrado. Dichas tierras serán 5 veces más grandes que Villa Refugio (la cuidad de *Jak II*). Por eso, los vehículos tendrán más importancia, aunque sin olvidarnos de las armas (algunas de ellas más poderosas, y otras nuevas) ni de los poderes de Jak Oscuro, que está vez se verán contrarrestados con los poderes de la Luz.

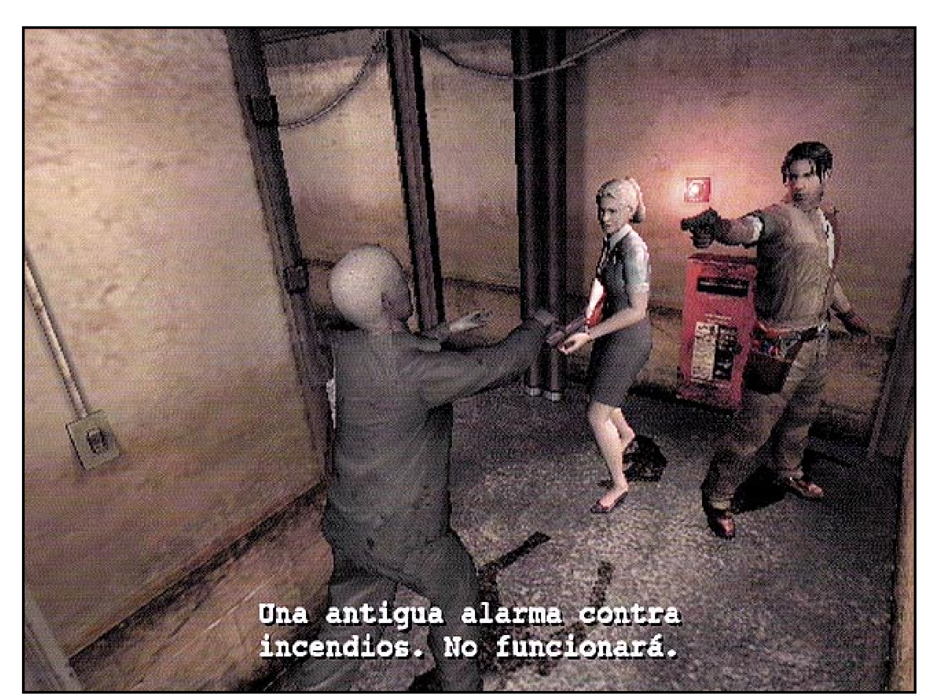
ADEMÁS DE GRAN VARIEDAD en su desarrollo, el excelente apartado gráfico de *Jak 3* conseguirá una vez más dejarnos con la boca abierta. Si te gustaron los dos juegos anteriores, ni se te ocurra perderle la pista a éste.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

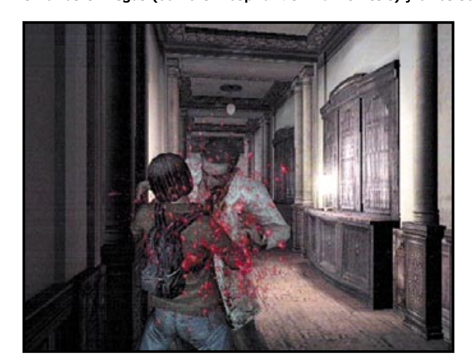
Compañía **Capcom** | Género **Aventura de acción** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

Resident Evil Outbreak

Una de zombis... pero no otra de zombis



Resident Evil Outbreak ofrece 5 enormes escenarios que se juegan de manera independiente. Algunos de ellos ya los vimos en otras entregas (como el hospital de *RE3 Nemesis*) y otros son nuevos, pero todos están muy bien construidos.





La saga de terror por excelencia vuelve a PS2 con nuevos aires. Ahora no estamos solos contra los zombis, sino que nos acompañarán otros héroes... controlados por la consola.

Una ciudad devastada, cientos de zombis en busca de carne humana... y tú en medio de este terrible caos... ¿Te suena? La saga *Resident Evil* vuelve a PS2 y lo hace a lo grande, con un Survival Horror que sabe recoger lo mejor de la serie, a la vez que aporta interesantes novedades a la hora de jugar.

En *Resident Evil Outbreak* nuestra misión es muy simple: sobrevivir. A lo largo de cinco enormes escenarios independientes entre sí, vamos a tener que luchar contra las abominables criaturas infectadas con el virus T (zombis, arañas, tiburones, Hunters, etc.), a la vez que exploramos los escenarios en busca de objetos y pistas que nos permitan resolver los frecuentes y cada vez más complicados puzzles que encontraremos en nuestro camino.

PARA AFRONTAR ESTA PESADILLA, antes de comenzar cada uno de los escenarios tendremos que elegir un personaje de los 8 disponibles. Esta elección determinará en buena medida nuestra forma de jugar, ya que cada uno tiene habilidades y objetos exclusivos. Por ejemplo, Alyssa puede abrir cerraduras que otros no pueden, Yoko tiene una mochila

Nuevas formas de acabar con el terror

Las amenazas son más variadas y terribles que nunca. Menos mal que tenemos nuevos recursos para enfrentarnos a ellas. Cada personaje tiene una habilidad propia, bien de ataque (patadas, lanzar herramientas...), bien de defensa ("hacerse el muerto", gatear...). Y no nos olvidamos de las nuevas armas (muletas, sprays...), de las píldoras que detienen el virus...



Nos podemos infectar con el virus T. Si el indicador llega al 100% será el fin, pero hay píldoras para detenerlo.



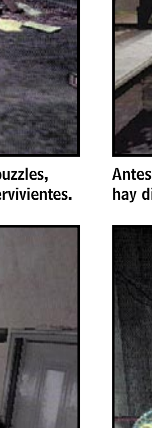
Cada personaje tiene sus habilidades. David, por ejemplo, puede lanzar herramientas y fabricar armas improvisadas.

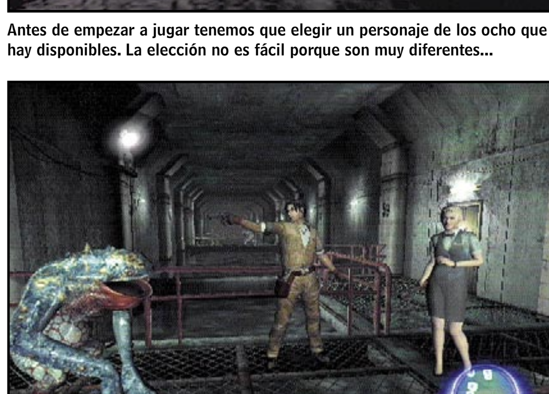




Resident Evil Outbreak es un Survival Horror atípico. Hay acción y puzzles, pero también es importante ayudar y cooperar con el resto de supervivientes.

Antes de empezar a jugar tenemos que elegir un personaje de los ocho que hay disponibles. La elección no es fácil porque son muy diferentes...





con la que puede llevar más objetos que el resto y George es capaz de crear medicinas con su maletín de doctor. Cada personaje tiene sus ventajas e inconvenientes y son tan distintos que la experiencia de juego puede cambiar radicalmente en función de nuestra elección inicial.

Pero la novedad más importante es que no estaremos solos en este horror, ya que en cada escenario nos acompañarán otros dos personajes que, controlados por la consola, "sufrirán" tanto como nosotros. Podemos darles órdenes, intercambiar objetos con ellos, pedirles ayuda... Y os aseguramos que nos interesa protegerlos, ya que superar las misiones en solitario no es nada fácil.

EN CUANTO AL APARTADO TÉCNICO, lo cierto es que todo funciona muy bien en líneas generales, con unos escenarios detallados y unos personajes perfectamente modelados. Sólo el frecuente "clipping" y los pesados tiempos de carga

Acción, puzzles, sustos, cooperación, agobio... RE Outbreak merece la pena aunque no incluya el modo Online.

ensombrecen un poco este aspecto. Pero sin duda el punto más negativo del juego es la ausencia de modo Online en la versión PAL, una verdadera lástima. No obstante, a pesar de esta "mutilación", estamos ante un juego que merece la pena disfrutar. Sus 5 escenarios son enormes y completarlos al 100% os llevará mucho tiempo. Y la recompensa es jugosa: desbloquear desde sonidos o vídeos del juego hasta personajes ocultos. Pero, sobre todo, merece la pena porque, a pesar de todas las novedades jugables, es todo un *Resident Evil*, con su ambientación característica y sus momentos de tensión. Y eso es algo que ningún fanático del terror y/o de la saga debería perderse.

Encontraremos enemigos "de siempre" y otros nunca vistos.



Por el camino tropezaremos con bastantes enigmas, de dificultad creciente.

Coopera para sobrevivir

La interacción con nuestros compañeros es fundamental para sobrevivir. Podremos darles órdenes, cambiar objetos con ellos, pedirles ayuda... y por supuesto, para ello tenemos que intentar que sigan con vida.



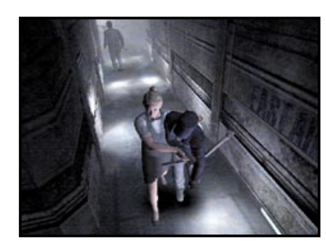
En cada escenario nos acompañan dos personajes controlados por la consola.



Con el stick derecho daremos órdenes: que nos sigan, que vengan y nos ayuden...



Podemos cambiar objetos con ellos. Muy útil ya que hay poco sitio en el inventario.



Pero para todo esto hay que procurar que sigan con vida, ayudándoles en lo posible.

FICHA TÉCNICA

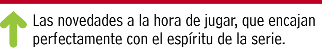


Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (278 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 9 **Duración** 8 **Calidad/Precio** 9

↑ Las novedades a la hora de jugar, que encajan perfectamente con el espíritu de la serie.

↓ La ausencia de modo Online en la versión europea y los pesados tiempos de carga.

Un Survival Horror que combina la tensión y el agobio típicos de la saga con interesantes novedades. Lástima que no haya modo Online.



18+ Compañía **Midway** | Género **Acción en tercera persona** | Precio **59,95 € (9.974 ptas.)**

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Tu mente es una auténtica arma letal

Capaces de elevar objetos con el pensamiento, de controlar a sus enemigos y de proyectar su mente fuera de su cuerpo. Son la nueva generación de soldados... y tú eres uno de ellos.



La historia del juego nos enfrenta al Movimiento, una organización paramilitar que intenta dominar el mundo, integrada por agentes con poderes mentales.



Ante unos enemigos inteligentes y bien armados hay que usar con ingenio los poderes. Poseerlos y hacer que se ataquen entre ellos es un buen recurso.



Además de por su brillante desarrollo, *Psi-Ops* también convence por un acabado gráfico detallado y realista y por una física y unos efectos de luz muy avanzados.



Cuando parecía que estaba todo dicho en lo referente a las aventuras de acción, llega *Psi-Ops* con una innovadora propuesta: hacer frente a los enemigos no sólo con armas, sino también con tremendos poderes mentales. Y el resultado es simplemente brillante.

EL ARGUMENTO NARRA COMO UN grupo paramilitar llamado el Movimiento, liderado por individuos con poderes psíquicos, trata de dominar el mundo. El único que puede impedirlo es Nick Scryer, un comando amnésico que posee los mismas capacidades psíquicas que sus enemigos. Metidos en su pellejo nos esperan 10 largas misiones invadiendo las instalaciones del Movimiento y abriéndonos camino entre su ejército. Para ello contaremos con pistolas, escopetas o ametralladoras… y con la mente de Nick. A medida que avanzamos en la aventura, nos asaltarán "flashbacks" jugables en los que recordaremos el uso de





En este juego de acción contamos con armas de fuego y poderes mentales para detener a los enemigos. Incluso podemos combinar ambos recursos.



Psi-Ops logra un ritmo de juego genial, sorprendiendo siempre con puzzles ingeniosos, enemigos finales muy molones y situaciones inesperadas.





nuestros poderes: telequinesis para mover objetos con la mente, pirokinesis para lanzar ráfagas de fuego o incluso una técnica que nos permite tomar el control de los enemigos. Cada uno de estos poderes está asignado a un botón y usarlos es sencillísimo.

Pero a pesar de nuestras capacidades *Psi-Ops* no es fácil, ya que los enemigos esquivan y se parapetan con una I.A. sorprendente y van fuertemente armados. Para sobrevivir hay que exprimir al máximo nuestros poderes, aplastando a los enemigos con los objetos cercanos, tomando su control para que se ataquen entre ellos o elevándolos para después dispararles… incluso podemos escabullirnos a sus espaldas para robarles su energía mental, si bien nuestros poderes invitan más a la acción que al sigilo.

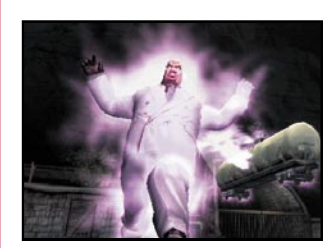
ESTA ENORME LIBERTAD ya hace de *Psi-Ops* una experiencia genial, pero además hay que añadir las sorpresas constantes: originales puzzles, impresionantes enemigos finales, situaciones inesperadas como atravesar un laberinto de ilusiones mentales...

Y técnicamente también convence: tanto los modelos de los personajes como los escenarios son detalladísimos, y estos además cuentan con muchos elementos interactivos que se mueven con una física muy realista. La ambientación combina con acierto ciencia-ficción y realismo y es el toque que acaba de hacer grande a *Psi-Ops*. Un título que recoge todos los elementos típicos de la acción y los potencia gracias a las enormes posibilidades que nos otorgan los poderes del protagonista, y que pasa por méritos propios a codearse con los mejores del género.

Combinando armas de fuego y poderes mentales, Psi-Ops nos trae la acción más innovadora e intensa.

Seis mentes peligrosas

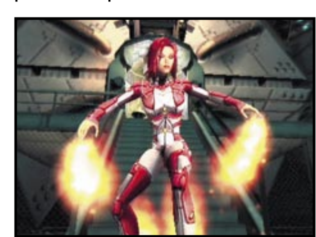
Algunos de los momentos más emocionantes del juego nos los brindan los jefes finales. Cada uno posee uno de los poderes del protagonista, pero multiplicado por diez: telequinesis, control mental, piroquinesis...



Este telequinético es capaz de arrojarnos hasta un camión con su pensamiento.



Algunos malos utilizan maquinaria para potenciar su poder. Nos toca destruirla.



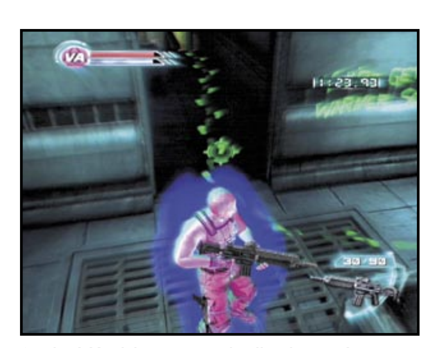
La piroquinesis (generar y controlar el fuego), es el poder de esta villana.



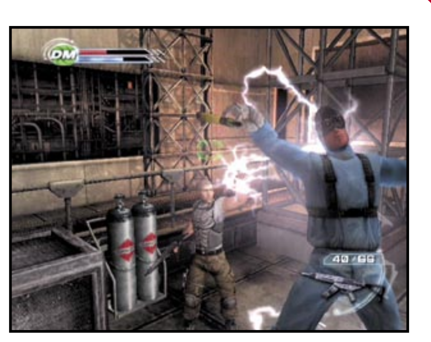
Hasta luchamos con una "ilusionista" capaz de confundirnos con alucinaciones.

Poderes multiuso

Además de poderes ofensivos, Nick posee otros más sutiles. La visión remota permite reconocer el terreno con la mente y la visión del aura detecta enemigos u objetos invisibles. Eso sí, la energía mental se gasta, y para recuperarla tenemos que drenarla directamente del cerebro de los enemigos.



Con la visión del aura vemos huellas de enemigos, y detectamos pistas invisibles para los puzzles.



El sexto poder de Nick es el drenaje psíquico, que le permite robar la energía mental de sus enemigos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**




DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1096 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · **Sonido** 9 · **Diversión** 9
Duración 8 · **Calidad/Precio** 9

↑ Los poderes mentales abren todo un campo de geniales posibilidades en los combates.

↓ Podía haberse potenciado más el sigilo, pero con tanta acción no lo echamos de menos.

Un nuevo "crack" de la acción, que ofrece una experiencia diferente gracias a los poderes mentales y un desarrollo lleno de sorpresas.



9

3 Compañía **Criterion/EA Games** | Género **Arcade de velocidad** | Precio **62,95 € (10.474 ptas.)**

Burnout 3 Takedown

Velocidad y adrenalina en su estado más puro

Todos tenemos claro que *Gran Turismo* es el rey de los simuladores de velocidad, *Colin McRae* de los rallies y *NFS Underground* del tuning, pero en los arcades... algo acaba de cambiar.



Técnicamente el juego es impecable: escenarios sin popping, horizontes muy lejanos, gran sensación de velocidad, efectos gráficos impresionantes... una joya.



Las carreras resultan trepidantes, muy equilibradas y reñidas... y son capaces de mantener la emoción hasta la misma línea de meta. No hay carrera "fácil".



Otra novedad es la posibilidad de ralentizar el paso del tiempo en las colisiones, un detalle que permite redirigir nuestro coche para seguir provocando el caos...



Gracias a su explosiva mezcla de velocidad y temeridad al volante, la saga *Burnout* se ha convertido por méritos propios en la referencia dentro de los arcades de velocidad. Sus dos primeras entregas nos invitaron a derrapar, realizar peligrosos adelantamientos y conducir en dirección contraria a velocidades de vértigo, algo imprescindible para llegar primeros a la meta. Este salvaje espíritu de juego, presente desde la primera entrega de la saga, ha ido mejorando con cada nuevo título, tanto en los aspectos técnicos como jugables... aunque todo se queda pequeño comparado con *B3T*.

EL PRIMER GRAN CAMBIO LO AVANZA el subtítulo del juego, *Takedown*, que viene a significar "derribar". Así las cosas, aparte de centrarnos en evitar el tráfico de la carretera y conducir de forma temeraria para rellenar un indicador de turbo y disparar nuestra velocidad punta, se añade un nuevo y divertido elemento: embestir a nuestros contrincantes (que también van a por nosotros). Si logramos que se estrellen ampliaremos nuestro turbo y sacaremos algo de





Burnout 3 Takedown es un frenético arcade de carreras que invita a ser temerario al volante para llegar el primero a la meta. Aquí vale casi todo...



...como los Takedowns, que consisten en echar de la pista a los rivales con embestidas. Juegan un papel estelar en casi todos los tipos de carrera.





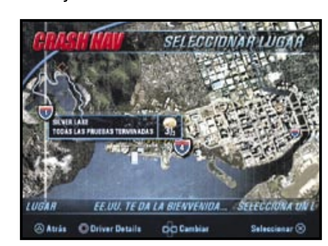
tiempo extra de ventaja. Sólo por este detalle las carreras resultan mucho más divertidas, emocionantes y con mayor capacidad para "picar". Pero lo mejor es que, aparte de ser divertido, técnicamente resulta impecable. Entre sus logros está ser el juego de coches más rápido de todos los tiempos, sin olvidarnos de sus escenarios, sin popping, y que durante las carreras veremos "currados" efectos (luz, reflejos, chispas...). Además, cuenta con un sencillo y genial control, un gran doblaje a cargo del DJ Arturo Grao (Máxima FM) y una cañera banda sonora con 40 temas de todo tipo. Es, sin duda, todo un espectáculo visual, sonoro y jugable, muy superior a casi todos los juegos de coches vistos en PS2.

Y LEJOS DE SER UNA CARA BONITA sin nada en el interior, *Takedown* también encierra modos de juego que garantizan la diversión durante cientos de horas. El más importante de todos es Tour Mundial, en el que nos esperan 173 pruebas repartidas por Europa, USA y Asia. Entre las pruebas, hay casi de todo: carreras sueltas, contrarreloj y otras menos comunes, como Furia al volante, en la que debemos derribar a un determinado número de rivales. Este modo, además, encierra numerosos extras y secretos que garantizan la vida del juego durante mucho tiempo. Y eso sin contar los modos multijugador a pantalla partida o por Internet. Por todas estas razones *Burnout 3 Takedown* es, hoy por hoy, uno de los mejores y más divertidos y completos juegos de velocidad de PS2, que no te debes perder bajo ningún concepto...

Takedown es el arcade de velocidad más completo, rápido, emocionante y preciosista de PS2. Así de simple.

Comienza el Tour... mundial

Es el modo estrella de juego y encierra un total de 173 carreras y pruebas de todo tipo, como campeonatos compuestos por varios circuitos y retos más originales, como Furia al Volante, en el que debemos hacer que los rivales choquen el mayor número de veces posible, o Cara a Cara, en el que debemos medirnos con un coche especial. Sin lugar a dudas, diversión sin freno y con dificultad creciente.



Desde este mapa accedemos a los retos.



Hay 67 coches distintos, ninguno real.



Takedown guarda cientos de secretos...



...tras sus más de 170 pruebas distintas.

Lo importante es chocar... pero sólo en el juego

Los colisiones juegan un papel muy importante en todos los tipos de carrera, pero más aún en el modo Choque. Este gran modo de juego, original de *Burnout 2*, regresa mejorado con 100 cruces y tramos en los que tenemos que provocar multitudinarias colisiones, aunque ahora es posible coger distintos tipos de ítem, como dinero y detonadores para reventar nuestro vehículo.



Ahora es posible saltar por rampas, recoger objetos...



... algo que nos permitirá crear colisiones mas caóticas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1.069 Kb) · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN



Gráficos 10 **Sonido** 10 **Diversión** 10
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Sensación de velocidad, variedad de pruebas, emoción en la carrera, duración... Casi todo.

↓ A la larga, los tiempos de carga y el comentarista pueden hacerse pesados.

Si buscas velocidad en vena, unos gráficos de lujo y diversión a lo grande incluso por Internet, estás ante el mejor arcade de PS2.



16+ Compañía **Codemasters** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Second Sight

Viaje alucinante al fondo de la mente



Uno de los grandes atractivos del juego es su variedad de escenarios y situaciones: visitamos desde un manicomio a la estepa siberiana, pasando por las calles y las cloacas de Nueva York. Y en ellos exploramos, resolvemos puzzles, peleamos...





El Dr. Vattic era el típico escéptico que no creía en los fenómenos paranormales. Hasta que descubrió que podía usar el poder de su mente para combatir o infiltrarse...

Este es el mes de los poderes psíquicos en PS2. Dos aventuras de acción, *Psi-Ops* y este *Second Sight*, están protagonizados por héroes que mueven objetos con el pensamiento o proyectan su mente más allá de su cuerpo. Pero, a pesar de esta coincidencia, los dos juegos tienen enfoques distintos: *Psi-Ops* apuesta por la acción, pero en *Second Sight* el sigilo y una interesantísima trama también tienen protagonismo.

Nosotros nos convertimos en John Vattic, un científico amnésico y con extraordinarios poderes mentales. El juego alterna misiones en el presente, en las que Vattic descubre que ha sido víctima de una siniestra organización e intenta detener sus planes, con otras en el pasado que desvelan poco a poco el origen de sus poderes. Cada una nos propone situaciones diferentes: escapar de las instalaciones en las que despertamos amnésicos, infiltrarnos en un manicomio, huir por las cloacas junto a una acompañante controlada por la CPU...

PARA SUPERAR ESTOS RETOS manejamos armas de fuego y disponemos de habilidades como asomarnos tras las esquinas o eliminar a los enemigos por la espalda. Pero nuestro principal recurso son los poderes mentales que recuperamos a medida que avanza la aventura: telequinesis para mover objetos con la mente, la capacidad de proyectar nuestra

Los amigos de John Vattic

En muchas fases del juego nos acompañan aliados controlados por la CPU. A Jayne, una joven con poderes mentales, la escoltamos en un par de ocasiones; y en la mayoría de las misiones en "flashback" hacemos equipo con un comando militar espacial llamado WinterICE, para tomar bases enemigas o resistir el ataque de otro comando.



A Jayne, la principal aliada de Vattic durante el juego, tenemos que protegerla en más de una ocasión.

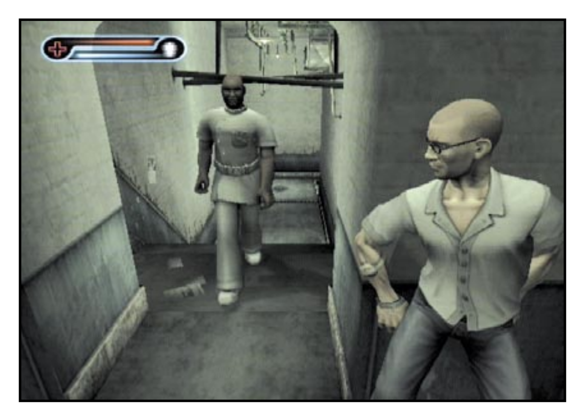


Junto a los soldados del escuadrón WinterICE viviremos las fases con más acción del juego.



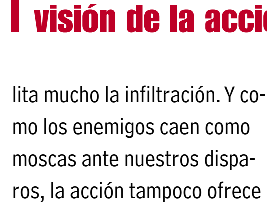
Second Sight es una completa aventura que mezcla acción y sigilo, ambas potenciadas por los alucinantes poderes mentales del protagonista.

Entre nuestros poderes está la telequinesis (mover objetos con la mente), y la capacidad de proyectar nuestra forma astral y hacernos invisibles.





forma astral para reconocer el terreno o poseer a otros personajes y hasta el poder de hacernos invisibles. Aunque usamos algunos de poderes de manera ofensiva (como zarandear a nuestros enemigos en el aire), sirven sobre todo para pasar desapercibidos mientras exploramos, desactivamos medidas de seguridad y resolvemos puzzles. En las fases en las que no podemos evitar la confrontación, o si somos descubiertos, es mejor recurrir a las armas.



CON ESTE VARIADO DESARROLLO y el atractivo de los poderes mentales, *Second Sight* es capaz de enganchar a cualquiera. Y, sin embargo, algunos detalles le restan emoción. La energía mental de Vattic se recarga rápidamente cuando no usa sus poderes, así que podemos "abusar" de algunos, como la invisibilidad, lo que facilita mucho la infiltración. Y como los enemigos caen como moscas ante nuestros disparos, la acción tampoco ofrece un gran desafío.

Los poderes mentales del héroe de Second Sight ofrecen una novedosa visión de la acción y la infiltración.

Lástima, porque *Second Sight* presume de un apartado técnico impecable, con escenarios muy detallados y realistas, personajes muy bien diseñados con un cierto toque "cómic" y una banda sonora sobresaliente. Pero, aunque no alcance la intensidad de otros juegos de acción o infiltración, sigue siendo una aventura larga y de calidad, con una historia apasionante, un desarrollo muy variado y el aliciente de los poderes del protagonista. Así que si buscas una buena aventura que no te exija ser un virtuoso del pad, éste es tu juego.

Si nos cansamos de disparar, podemos elevar a los enemigos por los aires.



La trama del juego, que se revela en fases en "flashback", es apasionante.

Utiliza tu cerebro

En *Second Sight* nuestros poderes mentales son fundamentales para resolver puzzles y burlar medidas de seguridad. Podemos atravesar barreras de energía con nuestra forma astral para alcanzar interruptores al otro lado, mover mecanismos desde lejos con nuestra telequinesis, poseer a otros personajes para entrar en zonas restringidas, desactivar cámaras con el pensamiento...



La forma astral burla sistemas defensivos.



Con la telequinesis forzamos cerraduras...



...o movemos palancas a distancia.



Poseer a otros es un modo de infiltrarse.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (157 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ El variado desarrollo y la novedad de pelear e infiltrarse usando los poderes psíquicos.

↓ Que el prota pueda usar los poderes de forma casi ilimitada resta algo de intensidad.

Un aventura larga y variada, que mezcla acción y sigilo con el atractivo de los poderes mentales. Sólo le falta un punto de emoción...



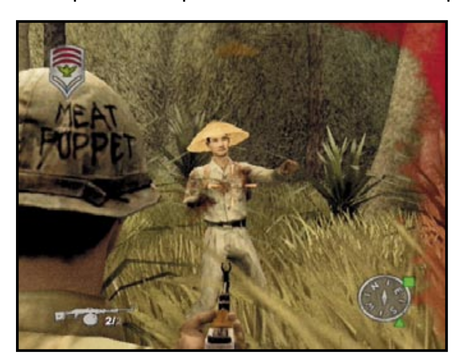
18+ Compañía **Eidos** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Shellshock: Nam´67

Bienvenido al infierno de la guerra de Vietnam



Shellshock pone a nuestra disposición armamento real entre el que encontramos rifles de asalto, granadas, lanzallamas... En cualquier momento podemos cambiar la vista en tercera persona por otra subjetiva para usarlo con mayor precisión.





Con nuestra PS2 hemos "luchado" en el conflicto del Golfo o en la Segunda Guerra Mundial, pero eso no es nada comparado con combatir en las recónditas selvas de Vietnam.

Clásicos del cine como "Apocalypse Now", "La Chaqueta Metálica" o "Platoon", han recreado a las mil maravillas lo sucedido en la guerra de Vietnam y el ambiente opresivo que suponía luchar en espesas junglas repletas de enemigos. Pues ese es el espíritu que ha recuperado este título de acción en tercera persona, que nos traslada al mismo corazón del conflicto mostrando la parte más cruda y salvaje de la guerra.

En *Shellshock Nam´67* asumimos el control de un soldado norteamericano que a lo largo de 11 niveles debe hacer frente, junto a otros soldados de su pelotón, a las numerosas fuerzas norvietnamitas. Las misiones que tenemos que cumplir son de lo más variado: liberar rehenes, destruir instalaciones, eliminar a un cabecilla enemigo... Sea cual sea nuestro cometido predominan la acción pura y dura y los tiroteos, en los que podemos hacer uso de un enorme arsenal compuesto por metralletas, rifles de asalto, lanzallamas, granadas... y un largo etcétera de armas reales. En algunas misiones los combates directos pasan a un segundo plano y es entonces cuando es preciso utilizar el sigilo para cumplir con las máximas garantías los objetivos sin alertar al enemigo. Eso sí, si la infiltración falla siempre queda la fuerza bruta.

PARA QUE ESTE DESARROLLO nos mantenga en tensión en todo momento, se ha tratado de ambientar el juego de tal manera que nos sintamos metidos de lleno en un conflicto real. Así, los enemigos se esconden entre la maleza y tienden emboscadas, la jungla está repleta de

El merecido descanso del soldado

Entre misión y misión visitamos el campamento base donde podemos realizar diferentes acciones: hablar con otros compañeros para estar informados de los acontecimientos de la guerra, comprar armas y objetos especiales, etc. Y todo ello mientras escuchamos música de artistas de la época como Roy Orbison o Cher.



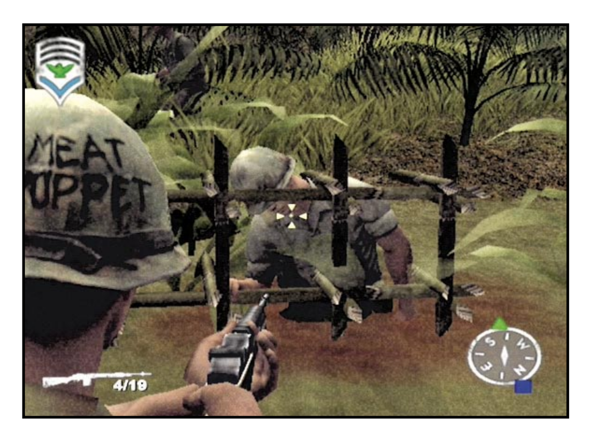
Algunos soldados entregan armamento y útiles a cambio de objetos enemigos conseguidos en batalla.



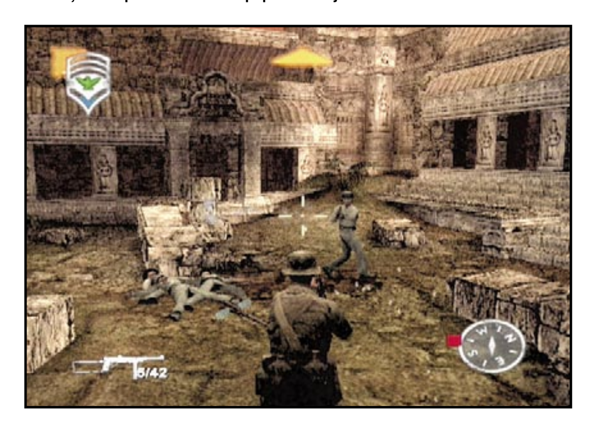
Incluso hay una zona de tiro para practicar y luego enfrentarnos con más seguridad a los "charlies".

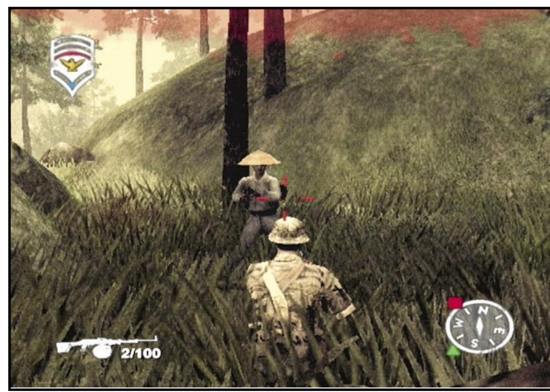


La guerra de Vietnam queda perfectamente reflejada en este juego de acción, en el que asumimos el papel de un joven soldado norteamericano.



Lo mejor de *Shellshock* es la soberbia ambientación de la que hace gala: soldados caídos en combate, emboscadas enemigas en la jungla, trampas...





trampas, las explosiones nos rodean por todos lados... Además, en la mayoría de las ocasiones vamos acompañados por otros soldados de nuestra unidad, que nos ofrecen fuego de cobertura o nos ayudan de diferentes maneras, lo que contribuye a sumergirnos todavía más en la acción.

El mismo objetivo objetivo logra la increíble ambientación sonora y el conseguido (y en ocasiones subido de tono) doblaje al castellano. También el alto componente "gore", con frecuentes cuerpos mutilados o escenas truculentas, ayuda en gran medida a subir las cotas de realismo de una ambientación que es de lo mejorcito que hemos visto últimamente en un título de acción. Eso sí, su elevada violencia sólo lo hacen recomendable para mayores de edad.

ES UNA PENA QUE EL APARTADO GRÁFICO

no se haya pulido un poco más, ya que la brusquedad con la que se generan los escenarios y la baja calidad gráfica de algunos elementos del decorado restan algo de espectacularidad a la recreación de los espesas junglas, las ciudades destruidas por los bombardeos o los antiguos templos que podemos ver a lo largo del juego. Igualmente, hay que lamentar la escasa variedad de enemigos y la corta duración de la aventura, ya que un jugador medio puede acabar el juego en unas 7 u 8 horas. No obstante, y pese a todos estos fallos, si te gusta la temática bélica aquí encontrarás diversión a raudales ya que, mientras dura, *Shellshock Nam´67* ofrece toda la acción que buscas, aderezada por una ambientación de auténtico lujo.

Acción sin descanso y una magnífica ambientación nos hacen sentirnos parte de este angustioso conflicto.



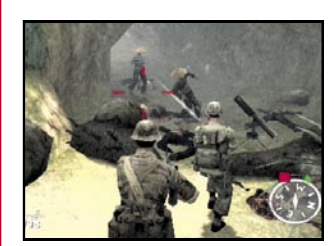
La escenas de "casquería" están presentes a lo largo de todo el juego.



En ocasiones, actuar con el máximo sigilo es la clave para salir con éxito.

¡¡¡Esto es la guerra!!!

Todos hemos visto alguna película o documental de la guerra de Vietnam donde se refleja la dureza de este conflicto. Este juego nos hace revivir los momentos más duros que soportaron sus combatientes.



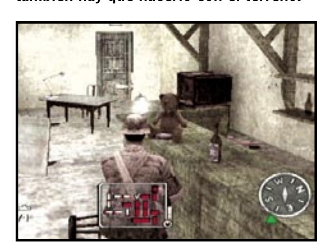
No hay momento para el relax, porque el enemigo acecha en cualquier parte.



Con la ametralladora de un helicóptero, eliminar enemigos es cosa fácil.



Además de lidiar con los enemigos, también hay que hacerlo con el terreno.



En más de una ocasión tendremos que desactivar todo tipo de bombas.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (199 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 · Sonido 8 · Diversión 8
Duración 7 · Calidad/Precio 7

↑ Sin duda, la ambientación que nos sumerge de lleno en los trepidantes combates.

↓ Gráficamente tiene fallos, es bastante corto y tiene poca variedad de enemigos.

Los intensos combates y la magnífica ambientación te harán pasar un buen rato, pese a sus fallos técnicos y escasa duración. **8**

12 Compañía **Koei/Virgin Play** | Género **Beat´em up** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Dynasty Warriors 4: Empires

Organiza a tu ejército y... ¡lánzate al ataque!

Renovarse o morir: ése es el lema de este nuevo *Dynasty Warriors*. Ahora acción y estrategia se combinan, para llevar esta saga un paso más allá.





Cada vez es más frecuente encontrar juegos que mezclan diversos géneros y la saga *Dynasty Warriors* no podía ser menos. El grueso de la acción lo siguen llevando los vibrantes combates contra cientos de enemigos, que podemos disfrutar en diversos modos de juego entre los que destaca el modo Empires, donde manejando a cualquiera de los más de 40 personajes disponibles, se desarrolla una interesante trama mientras conquistamos a base de mamporros distintos territorios. Y aquí está la novedad en la saga, porque antes de cada batalla podemos elegir la zona a conquistar, comprar ventajas, etc. Desde luego, se agradece este toque estratégico, aunque desgraciadamente es bastante "light" y limitado.

COMO ES HABITUAL EN LA SERIE, el apartado gráfico brilla en el diseño de personajes, pero la "niebla" en los escenarios (algo comprensible viendo el gran número de guerreros en pantalla) emborrona el resultado final. Al contrario sucede con el aspecto sonoro, que se ha cuidado al máximo.

Por lo tanto, la inclusión del ligero componente estratégico no diferencia demasiado este título de entregas anteriores, pero los acérrimos de la serie y todos aquellos que se acercan por primera vez a *Dynasty Warriors* encontrarán en *Empires* un divertido beat´em up, especialmente indicado para jugar en compañía de un amigo.



La nueva entrega de *Dynasty Warriors* fusiona multitudinarios combates, en los que podemos hacer todo tipo de combos, con sencillos elementos estratégicos, logrando un entretenido beat´em up.



Antes de pasar a la acción debemos elegir entre diferentes opciones estratégicas para gestionar de manera correcta nuestros territorios y aumentar los efectivos que luego llevaremos a la batalla.

Para todos los gustos

La oferta jugable de este título no se reduce al modo Empires para un jugador. También añade otros modos de juego como Supervivencia o Conquista, en los que podemos "picarnos" con un amigo. Incluso se ha añadido un completo editor para crear nuestros propios guerreros o un Diccionario para ver la historia de cada héroe.



Para asegurar la diversión y los "piques", nada mejor que optar por el modo multijugador.



Además de los 42 personajes disponibles, el editor nos permite crear un guerrero a nuestra medida.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (69 Kb) · MULTITAP · VOLANTE · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ Un divertido beat´em up repleto de acción y con una gran variedad de personajes.

↓ El componente estratégico es muy limitado. La "niebla" en los escenarios es abundante.

El novedoso aspecto estratégico no da un giro radical a la saga, pero añade variedad a un juego repleto de acción y muy entretenido. **8**

Sorteamos

2 teléfonos Motorola V-500, 5 juegos Rainbow Six 3 para PS2 y 10 juegos Rainbow Six 3 para móviles

¡¡Juega con tu móvil y gana!! ¡Envía un SMS al número 5354!

Gameloft te lo ha puesto muy fácil. Para participar en este concurso sólo tienes que mandar un mensaje con la clave "sixplay" y entrarás en el sorteo de 2 teléfonos móviles Motorola V-500, 10 juegos *Rainbow Six 3* para móvil y 5 para PS2.

5 RAINBOW SIX 3 PARA PS2

10 JUEGOS PARA MÓVILES

2 TELÉFONOS MÓVILES

JUEGO EXCLUSIVO MOVISTAR EMOCIÓN
Descárgatelo en MoviStar emoción > videojuegos > novedades

BASES DEL CONCURSO

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5354**, poniendo: **sixplay**

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.

2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.

3.- Se seleccionarán 10 ganadores. Los dos primeros recibirán 1 teléfono Motorola V-500, 1 juego *Rainbow Six 3* para PS2 y 1 juego *Rainbow Six 3* para móvil. Los 3 siguientes recibirán juego *Rainbow Six 3* de PS2 y 1 juego *Rainbow Six 3* para móvil. Y los 5 restantes 1 juego *Rainbow Six 3* para móvil.

4.- Los premios no serán canjeables por dinero.

5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.

6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.

8.- Plazos de participación: del 16 de agosto al 16 de septiembre de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



Telefónica MoviStar

www.movistar.com/emocion/juegos

16 Compañía **Activision** | Género **Aventura de acción** | Precio **29,95 € (9.975 ptas.)**

True Crime

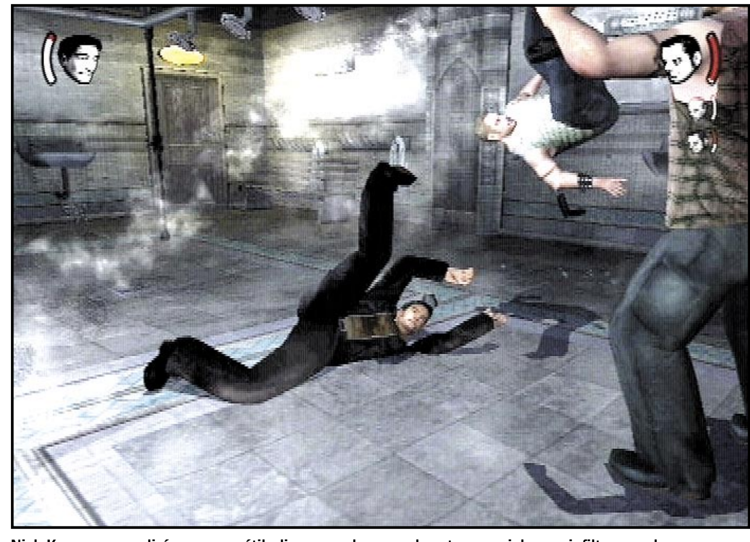
La ley de Los Ángeles

¿Puede un policía imponer la ley en toda una ciudad corrompida por el crimen? Sí, si domina la conducción, el sigilo, el combate cuerpo a cuerpo y las armas.

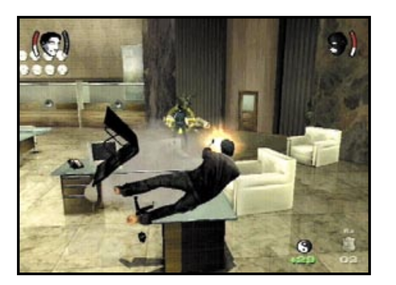
El estilo "*Grand Theft Auto*" ha creado escuela en esta generación de consolas, al permitirnos recorrer con total libertad grandes ciudades 3D, a pie o conduciendo los vehículos que circulan por ella. Entre sus discípulos, uno de los mejores es *True Crime*, una aventura en la que no encarnamos a un criminal, sino a un conflictivo policía de Los Ángeles.

El joven detective es Nick Kang y se las verá con las mafias china y rusa en misiones que mezclan acción, conducción y hasta infiltración. Pero lo mejor es que profundiza en todos estos tipos de juego como ningún otro título: en los tiroteos no falta el "tiempo bala" ni un eficaz sistema de puntería que distingue zonas vitales y zonas de neutralización; combates cuerpo a cuerpo con un gran número de golpes y llaves; y al volante, podemos disparar con precisión y reventar los neumáticos de otros coches.

ESTA SABIA MEZCLA DE GÉNEROS ya garantiza la diversión, pero en *True Crime* hay mucho más que hacer: podemos patrullar Los Ángeles e imponer la ley impidiendo la gran variedad de crímenes que se producen en sus calles, como robos de bolsos o carreras ilegales. Y precisamente la genial reproducción de la ciudad, inmensa, realista y detallada, es una muestra de la enorme calidad técnica del juego, que continúa con buenos modelos de los personajes, animaciones y vehículos y escenarios con numerosos elementos interactivos. El resultado es un título muy variado y con unas inmensas posibilidades de diversión, que además ha aportado importantes novedades a su género. Sin duda, una de las mejores aventuras de acción de PS2.



Nick Kang es un policía muy versátil: dispara, pelea usando artes marciales, se infiltra, conduce...







Nos movemos con libertad por una gran recreación de Los Ángeles. ¿Queréis ir al E3? Pues es posible.

Poli bueno, poli malo

En las calles de Los Ángeles hay secuestros, robos de coches, peleas… y Nick puede ignorarlos o impedirlos. La forma de hacerlo queda al gusto del jugador: enseñar la placa, disparar al aire y detener vivos a los maleantes, o eliminarlos de forma expeditiva. Nuestro comportamiento en todas estas situaciones incidirá en el desarrollo y final del juego.



Nick puede disparar al aire o enseñar su placa para intimidar a los maleantes y cachearles y esposarles.



A la hora de disparar podemos hacerlo a zonas no vitales para incapacitar a los malos sin matarlos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**

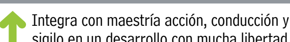






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (119 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 8 **Diversión** 10
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

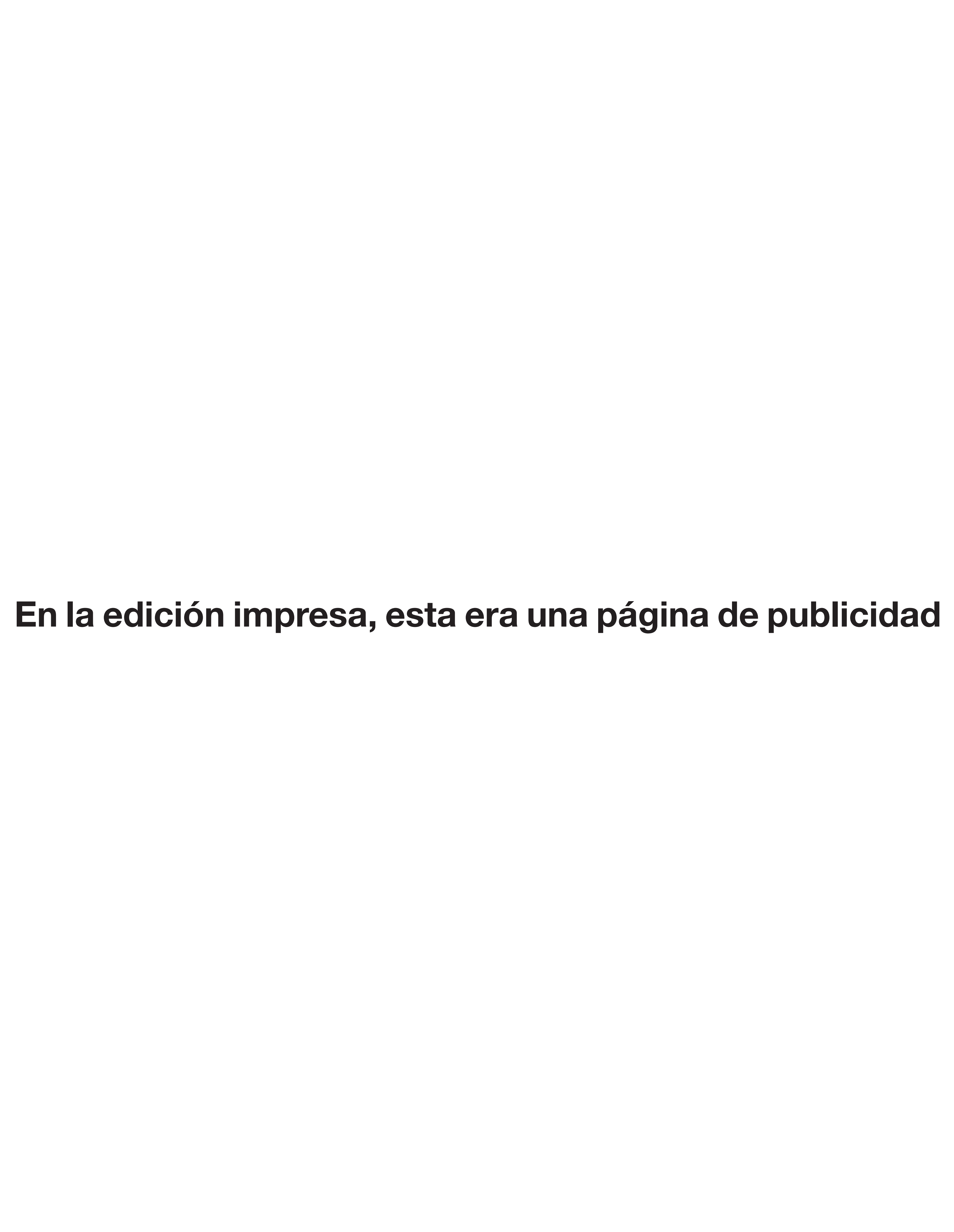


↑ Integra con maestría acción, conducción y sigilo en un desarrollo con mucha libertad.

↓ Si te centras sólo en las misiones principales, puedes acabarlo en poco tiempo.

Toda la libertad del estilo "*GTA*" en un juego que mezcla como ninguno acción, conducción y infiltración. Imprescindible si te gusta el género.


10


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores

Pistolas


1 PS099L LÁSER BLASTER
Fabricante: **Logic 3 · 39,40 €**
La más completa: pedal, retroceso, conectores USB y normales, mira láser...


2 G-CON 2
Fabricante: **Namco · 35 €**
Una pistola de gran precisión, pero USB y no funciona con todos los juegos.


3 BERETTA 92FS
Fabricante: **Thrustmaster · 60 €**
Precisa, preciosa, cómoda compatible con TV de 100 Hz... Eso sí, algo cara.

Pads


1 DUAL SHOCK 2
Fabricante: **Sony · 29,95 €**
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.


2 ADVANCE ANALOG
Fabricante: **Joytech · 19,95 €**
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.


3 LARA CROFT GAMEPAD
Fabricante: **Naki· 19,95 €**
Un mando correcto, de calidad y, además, dedicado a Lara Croft.

Mandos DVD


1 MANDO OFICIAL SONY
Fabricante: **Sony · 28 €**
Es el oficial y por su alto precio incluye una actualización de los controladores.


2 MANDO UNIVERSAL DVD
Fabricante: **Logic 3 · 19,90 €**
Controla tu consola, TV, vídeo, etc., por menos de 20 euros.


3 STEPS
Fabricante: **Molon Lave · 15 €**
Un mando de calidad, con controles básicos, pero con un gran precio.

Volantes


1 GT FORCE PRO
Fabricante: **Logitech · 139,95 €**
Si te gusta la velocidad, no dudes en gastarte un poco más en este volante.


2 DRIVING FORCE
Fabricante: **Logitech · 100 €**
Un excelente volante USB con Force Feedback y a un precio muy ajustado.


3 SPEEDSTER 3
Fabricante: **Fanatec · 79,95 €**
Un buen volante con una gran relación calidad precio. No es USB.

Altavoces


1 INSPIRE 5.1 GD 580
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Materiales de gran calidad, buen diseño y un excelente equilibrio calidad/precio.


2 INSPIRE 5.1 5500D
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.


3 5.1 SOUND SYSTEM
Fab.: **Thrustmaster · 249 €**
Un "Home Cinema" muy potente y a un precio muy interesante.

Joystick Arcade

Como una recreativa... venida a menos

■ **Control Pad** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **30 €** ■ Distribuidor: **Project Design** ■ Tel.: **93 442 60 65**

Hay ciertos géneros que merecen ser jugados como antaño lo hacíamos en los salones recreativos. ¿Qué tal con un mando de este tipo?

■ **ERGONOMÍA.** Dentro de su gremio no es de los más grandes, pero sí lo suficiente para que coloquemos las dos manos sobre él con bastante comodidad.

■ **STICK.** Su único mando de control, el típico "palo", es bastante tosco y su desplazamiento da sensación de fragilidad y poca precisión. Muy mejorable.

■ **BOTONES.** Colocados todos ellos en dos filas, al estilo recreativa, son la peor parte del conjunto. "Bailan" mucho y su recorrido es demasiado largo y poco sensible. La pulsación durante los primeros milímetros no es efectiva, lo que nos obliga a golpearlos con bastante contundencia.

■ **EXTRAS.** Posee los modos "turbo" y "slow", útiles para un escaso puñado de títulos, como los típicos mata-mata.

■ **ACABADO.** Los plásticos son de baja calidad en general, lo que le resta bastante solidez al conjunto. Un buen detalle es la inclusión de ventosas en la base para asegurarnos unas partidas sin "tropiezos". Aún así, deja bastante que desear y ni siquiera su precio da la talla.

Un joystick para los que quieran jugar como en las máquinas recreativas, a pesar de tener más fallos que virtudes.

■ CONCLUSIONES

Los joysticks están limitados en cuanto a su uso (juegos de naves, de lucha...) y si realmente te apetece tener uno, tienes mejores opciones en el mercado y además por un precio similar. Este Joystick Arcade tiene más defectos que virtudes.

■ **VALORACIÓN:** 

Multi AV-Euro

Conecta de todo a tu televisor

■ **Centralita de vídeo** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **18 €** ■ Distribuidor: **Project Design** ■ Tel.: **93 442 60 65**

No abundan, pero este tipo de centralitas de vídeo son toda una joya para los que tienen más de un consola. Y ésta, además, brilla con luz propia.

■ **CONECTIVIDAD.** Podemos enchufar tres euroconectores, aunque sólo aprovecharemos la señal RGB de uno de ellos. Podemos derivar la señal usando otro conector del mismo tipo o mediante la típica salida AV. Bastante completo.

■ **INSTALACIÓN.** muy sencilla y podremos cambiar de señal con sólo pulsar un botón. Además, nos permite usarlo de "puente" para grabar la señal de una de las entradas en un vídeo (o cualquier aparato grabador como PC o DVD Recorder) conectado a cualquiera de las otras dos, con sólo usar un interruptor.

■ **ACABADO.** Excelente, pues el cuerpo está fabricado en metal y los conectores y botones son realmente sólidos. Además, incluye un cable con doble euroconector (RGB). Su tamaño también es bastante ajustado.

Un aparato ideal para los que tengan que conectar varias consolas o vídeos a una TV que no tiene euroconectores suficientes.

■ CONCLUSIONES

Sería la repera si todas las entradas soportasen RGB, pero aun así es un artilugio muy, muy útil para quien tiene más de un sistema que conectar la TV, ya sea consola o DVD. Muy recomendable.

■ **VALORACIÓN:** 

Beretta 92FS

Bonita, efectiva... casi perfecta

■ **Pistola** ■ **PS2** ■ Precio: **59,95 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo (Thrustmaster)** ■ Tel.: **91 144 06 60**

Si llevase pedal, sería la mejor pistola del universo. Aún así es una maravilla. Nos explicamos…

■ **PRECISIÓN.** Muy buena, casi al mismo nivel que la G-Con 2 de Namco. Los disparos en los bordes de la pantalla no os darán problemas.
■ **CONECTOR Y COMPATIBILIDAD.** Sólo usa conector USB y por tanto es sólo compatible con los juegos diseñados para la G-Con 2. Funciona en muchos televisores de 100 Hz (en la web de Thrustmaster tenéis la lista de modelos).
■ **EXTRAS.** La cruceta situada en la parte de atrás, tipo "seta", es una delicia. Por lo demás, no incluye nada fuera de lo normal, ni pedales, ni puntero láser ni nada. Sólo su precioso diseño.
■ **ACABADO.** Una maravilla. Así de simple. Es una replica de una Beretta de verdad y resulta realmente bonita. Los materiales usados son de lujo. Su gatillo es suave y preciso y la instrucciones son bastante detalladas. El único pero que se le puede poner es su elevado precio.

Una pistola de precioso diseño, réplica de la Beretta real, que además ofrece una calidad fuera de toda duda, en especial gracias a su precisión.

■ CONCLUSIONES

Si podéis vivir sin lujos como el pedal, tendréis en vuestras manos unas de las mejores pistolas del mercado en todos los aspectos. Eso sí, sólo para los juegos compatibles USB de PS2 y es bastante cara.

■ **VALORACIÓN:** 

Ferrari 360 Modena Wireless

Un paso adelante y otro atrás

■ **Volante** ■ **PS2/PSone** ■ **65,95 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo (Thrustmaster)** ■ Tel.: **91 144 06 60**

Thrustmaster nos presenta el primer volante que prescinde de algunos cables, a costa de sacrificar otras cosas.

■ **ANCLAJE.** Sólo podemos ponerlo sobre las rodillas. Una auténtica lástima.
■ **ERGONOMÍA.** Bastante buena, ya que el volante es cómodo y los botones, aunque algunos algo lejillos de los dedos, no nos ponen la cosas difíciles.
■ **SENSIBILIDAD.** Sólo disponemos de la calibración que viene de fábrica y no es demasiado buena. Tampoco el tacto es bueno, pues ofrece demasiada resistencia al giro. Muy mejorable.
■ **PEDALES.** Las base es diminuta y los pedales demasiado pequeños y con poco recorrido. Al menos son analógicos y no se escurren demasiado.
■ **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** Usa un conector estándar, por lo que es compatible con las dos consolas de Sony y con los modos digital, analógico y NegCon. Usa manetas de cambio tipo F-1. Además, es inalámbrico. Un receptor se encarga de recibir la señal que mandan los pedales y volante (unidos entre ellos por el típico cable). El alcance máximo es de unos 8 metros y no da ningún tipo de problema. No tiene vibración ni Force Feedback.
■ **ACABADO.** Los plásticos son de baja calidad y no usa goma en sus componentes. No da sensación de fragilidad.



Lo destacable de este volante es que prescinde de cables, por lo demás...

■ CONCLUSIONES

El que sea inalámbrico no hace que perdonemos los terribles defectos de diseño, tanto por materiales como por sensaciones al usarlo. Hay volantes que resultan mucho mas atractivos en todos los aspectos.

■ **VALORACIÓN:** 

Otras novedades



Multi-link 2

PS2 • 18 €
H. de Nostromo (91 144 06 60)

■ **VALORACIÓN:** 

Además de compacto y bonito este multitap lo tiene todo para convertirse en un fijo de vuestras reuniones "jueguiles": calidad de materiales y precio ajustado. No echaréis de menos nada de lo visto en otros modelos, ya que cuenta con las 4 entradas para pads y tarjetas de memoria de siempre. Pero es su precio lo que lo hace irresistible. Eso sí, recordad que no es compatible con PSone.



Splinter Cell P.T. Control Pad

PS2/PSone • 39,95 €
H. de Nostromo (91 144 06 60)

■ **VALORACIÓN:** 

Su principal característica es su compatibilidad con las consolas de Sony, Xbox y GameCube mediante el uso del adaptador incluido. Además, posee un función que reposiciona ciertos controles para facilitar su uso en juego de carreras, aunque sólo para las consolas de Microsoft y Nintendo. Por lo demás, es una delicia: materiales, sticks, botones analógicos, modos turbo y slow, etc. Sólo una cruceta suave, pero no muy precisa, le resta algún punto. Viene decorado con motivos del último juego de Sam Fisher y brilla en la oscuridad. Muy recomendable, en especial si tienes más consolas.

LOS 8 JUEGOS A EXAMEN

- → Combat Elite WWII Paratroopers
- → Commandos 2
- → Medal of Honor: Frontline
- → Medal of Honor: Rising Sun
- → Prisoner of War
- → Secret Weapons Over Normandy
- → Shellshock Nam´67
- → Vietcong Purple Haze

Guerras Históricas

ALÍSTATE EN LOS CONFLICTOS MÁS REALISTAS

Soldado, prepara tu uniforme de campaña y pon tus armas a punto porque los más espectaculares juegos bélicos de PS2 están esperando que te "alistes" en sus filas. Por si quieres saber cuál de ellos ofrece una experiencia más divertida y realista, hemos realizado una comparativa con los mejores títulos para que elijas con acierto.

Combat Elite: WWII Paratroopers

A tiro limpio contra cientos de soldados

Compañía: **Acclaim** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**



Valoración Gráficos: MB Diversión: B Global: B



Ármate hasta los dientes y prepárate para la acción, porque vas a tener que hacer frente a cientos de combates contra las tropas nazis. ¿Listo para una buena ración de tiroteos?

■ **DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO.** Desde una perspectiva aérea y controlando a un soldado aliado, debemos enfrentarnos al ejército nazi utilizando todo tipo de armamento. La acción es la base de este arcade, que también nos proporciona algunos interesantes toques estratégicos. Eso sí, para exprimir al máximo toda la diversión que puede ofrecer este título, prueba a jugar con un amigo...

■ **REALISMO Y AMBIENTACIÓN.** Aunque la ambientación es buena, la gran lejanía de la cámara impide una mayor espectacularidad de los combates. Por el contrario, el realismo está conseguido (siempre dentro las posibilidades de un título de pura acción como éste), tanto en vehículos y armas como en el desarrollo general, en el que seremos ayudados por otros soldados en escenarios como Normandía.

■ **REALIZACIÓN TÉCNICA.** Mantiene un buen nivel técnico gracias a los detallados escenarios, las suaves animaciones y la buena banda sonora. Por desgracia, este sólido apartado técnico se viene abajo por culpa de los numerosos problemas que acarrea la cámara, que en muchas ocasiones no permite ver a los enemigos con facilidad. Aún así es un juego entretenido, especialmente jugando en compañía.



En este juego la protagonista es la acción, aunque también ofrece ciertos toques estratégicos.



Jugando cooperativamente con un amigo descubriremos el lado más divertido del juego.

Commandos 2



Conviértete en todo un estratega

Compañía: **Eidos** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+13**



Valoración Gráficos: MB Diversión: E Global: E







Si estás cansado de tanto disparo y te apetece darle al "tarro" un poco, *Commandos 2* te lo pone en bandeja con una de las mejores propuestas dentro de la estrategia.

■ **DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO.** Estrategia en tiempo real ambientada en la Segunda Guerra Mundial, en la que comandamos un grupo de soldados aliados, cada uno con habilidades diferentes, que deben cumplir misiones de todo tipo, infiltrándose en terreno enemigo y planificando muy bien cada movimiento. El desarrollo ofrece una gran libertad de acción, aunque su alta dificultad puede llegar a desanimar.

■ **REALISMO Y AMBIENTACIÓN.** Todos los aspectos del juego han sido tratados con el máximo rigor histórico para que la experiencia de juego sea lo más real posible: armas, uniformes, vehículos... Además, muchas misiones recuerdan a clásicos del cine bélico, lo que ayuda a crear una ambientación de lujo.

■ **REALIZACIÓN TÉCNICA.** Tanto los amplios escenarios como los personajes han sido recreados con un exhaustivo detalle, lo que unido a un magnífico apartado sonoro (mención especial para la B.S.O.) y una buena I.A. de los enemigos redondea un apartado técnico notable, cuyo punto débil es el complejo sistema de control. Una excelente y original propuesta, pero que requiere grandes dosis de paciencia para ser disfrutado en toda su dimensión.



Commandos 2 es para muchos el mejor juego de estrategia de PS2. Aunque puede resultar algo complejo, la profundidad de juego que ofrece no tiene rival.

Medal of Honor: Frontline

La acción bélica más espectacular



Compañía: **EA Games** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 2 (120 kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Tarjeta Ethernet







Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E



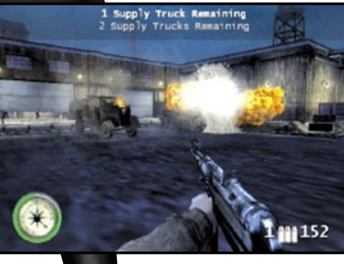


La saga *Medal Of Honor* se convirtió en un rotundo éxito en PSone y su salto a PS2 no sólo no decepcionó, sino que además la convirtió en un clásico de los juegos de acción bélica.

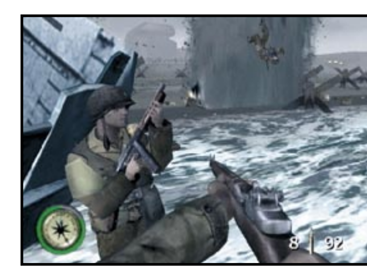
■ DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO. Un shoot´em up subjetivo repleto de acción, en el que asumimos el papel de un soldado de las fuerzas aliadas en plena II Guerra Mundial. Así, seremos testigos de las más diversas y espectaculares misiones contra el ejército nazi, en un apasionante desarrollo capaz incluso de hacernos olvidar la mayor pega del juego: la ausencia de algún modo Multijugador.

■ REALISMO Y AMBIENTACIÓN. Ambientado como pocos, nos hace sentirnos parte del conflicto: explosiones por todos lados, soldados aliados que nos ayudan... Y eso por no hablar de su tremendo realismo que se plasma en los uniformes y armas o en los escenarios, muchos de los cuales han sido recreados partiendo de los reales.

■ REALIZACIÓN TÉCNICA. Si gráficamente es una auténtica pasada, la magnífica banda sonora, la trabajada I.A. enemiga y el control tremendamente preciso no se quedan atrás. Es el colofón para un título que tanto por su económico precio como por su apabullante jugabilidad colmará las exigencias de cualquier jugador.



Para combatir a los nazis contamos con un gran arsenal.



El impecable apartado gráfico ayuda en gran medida a que nos sintamos parte de la acción.

Medal of Honor: Rising Sun

La guerra se ha declarado en la Red

Compañía: **EA Games** | Precio: **62,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos: Memory Card 2 (112 kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Tarjeta Ethernet








Valoración Gráficos: MB Diversión: E Global: E




Abandonando el frente europeo, *MOH* se traslada ahora al Pacífico con *Rising Sun*, una secuela que, sin alcanzar las cotas de calidad de *Frontline*, no defrauda a los fans de los juegos de guerra.

■ DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO. La variedad de misiones y situaciones de este shooter ambientado en el frente del Pacífico son uno de sus puntos fuertes: tan pronto estamos disparando con un cañón antiaéreo contra decenas de aviones, como luchando contra el enemigo en espesas junglas. Aunque la aventura individual es bastante corta, se ve compensada por la inclusión de un modo Deathmatch para cuatro jugadores, un modo Cooperativo y opciones Online.

■ REALISMO Y AMBIENTACIÓN. La mayoría de las localizaciones y batallas son reales, por lo que es muy fácil sentirnos parte del conflicto. Gracias a su realismo, podemos asistir en primera línea de fuego al ataque japonés a Pearl Harbor o enfrentarnos a inteligentes enemigos que nos esperan emboscados en la jungla.

■ REALIZACIÓN TÉCNICA. En el aspecto gráfico no defraudará a nadie gracias a sus cuidados escenarios y personajes, aunque es en el apartado sonoro (la banda sonora es digna de cualquier película bélica) donde destaca por encima de la media. Sin duda un juego muy completo, tanto por lo divertido que resulta como por su enorme variedad en modos de juego.



La segunda entrega de la saga *Medal of Honor* nos traslada al frente del Pacífico. Sin duda se trata de un juego completo, tanto por su solidez gráfica, como por su múltiples modos (Multijugador, Online...).

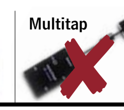
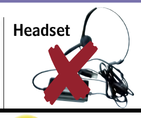
Prisoner of War



Ideando la fuga perfecta

Compañía: **Codemasters** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos

Memory Card 2 (85 kb)	Dual Shock 2	Multitap	Headset	Tarjeta Ethernet
				

Valoración Gráficos:  B Diversión:  B Global:  B

La astucia y el sigilo son las únicas armas con las que cuentas para escapar de los campos de prisioneros más vigilados de la Segunda Guerra Mundial. ¿Serás capaz de planear una evasión perfecta?

■ DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO. Estamos ante una aventura que nos propone escapar de diferentes campos de concentración nazis (incluido el famoso castillo de Colditz), usando el sigilo para burlar la vigilancia enemiga, robando utensilios para la fuga o conversando con otros presos para conseguir información.

■ REALISMO Y AMBIENTACIÓN. La trama está llena de guiños a las películas del género bélico y se han recreado con fidelidad los métodos de fuga utilizados por los prisioneros de la época, aunque el cómico carácter de los enemigos y su escasa I.A. hacen bajar la cota de realismo muchos enteros.

■ REALIZACIÓN TÉCNICA. Aunque los gráficos no pasan de cumplidores, la banda sonora es una pasada y el control es sencillo e intuitivo. Lo que se podía haber mejorado es la problemática cámara, así como los altibajos de la I.A. enemiga. Aún así, *POW* es una aventura original que seguro gusta a los jugadores más pacientes, pero que a la larga puede hacerse algo monótona si buscas algo de acción.



Para escapar de los campos de prisioneros hay que usar el sigilo e interactuar con el entorno.

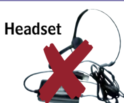
Tenemos que poner los cincos sentidos para no ser detectados.

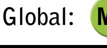
Secret Weapons Over Normandy

Batallas por la supremacía aérea

Compañía: **LucasArts** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+13**

Periféricos

Memory Card 2 (187 kb)	Dual Shock 2	Multitap	Headset	Tarjeta Ethernet
				

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global:  MB





Si piensas que los simuladores de vuelo son complejos y aburridos, cambiarás de idea cuando pruebes este título, que mezcla simulación y arcade, para crear una divertidísima experiencia de juego.

■ DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO. Ya sea pilotando uno de los 20 modelos de aviones disponibles o tomando el control de algún cañón antiaéreo, tenemos que escoltar vehículos, destruir objetivos, atacar convoyes... Además, el sencillo control nos permite disfrutar de la acción desde el primer momento, ya sea en la campaña individual, en modo Cooperativo o en los enfrentamientos uno contra uno.

■ REALISMO Y AMBIENTACIÓN. Aunque algunos de los aviones que tenemos a nuestra disposición no fueron más que prototipos, la inmensa mayoría son modelos reales recreados con todo lujo de detalles. Además, seremos protagonistas de algunas de las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial. En resumen, una ambientación estupenda que hace justicia a las batallas aéreas del juego.

■ REALIZACIÓN TÉCNICA. Tanto su buen apartado gráfico, que sólo "sufre" algunas ligeras ralentizaciones, como su sensacional banda sonora, cumplen a las mil maravillas. A la misma altura se sitúa el preciso control que incluso nos permite alternar entre un sencillo estilo arcade y un modo simulación para los más exigentes. A poco que te gusten las batallas aéreas, disfrutarás de lo lindo.



La sencillez de manejo, una fenomenal ambientación y una jugabilidad a prueba de bombas son las mejores bazas de este divertidísimo simulador aéreo con vocación de arcade.

Shellshock Nam´67

El lado salvaje de la guerra

Compañía: **Eidos** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos

Memory Card 2 (199 kb)



Dual Shock 2



Multitap



Headset

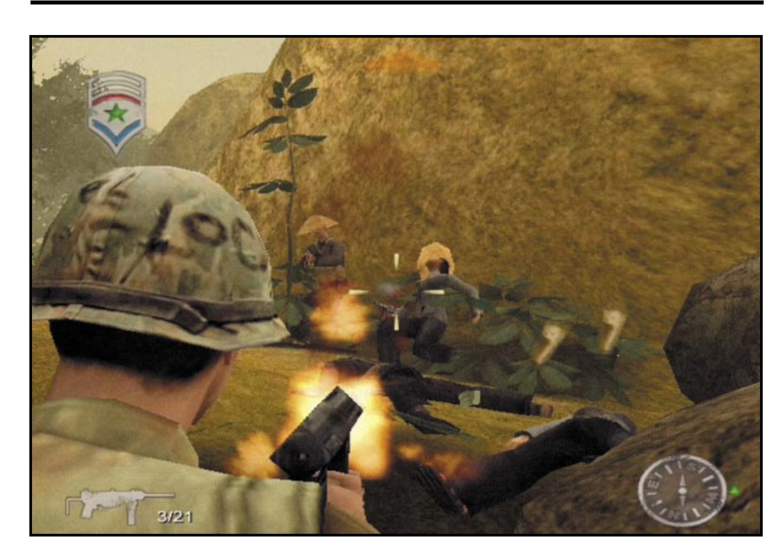


Tarjeta Ethernet



Valoración Gráficos: B Diversión: MB Global: MB





Enemigos agazapados en la maleza, junglas repletas de trampas mortales... La guerra de Vietnam fue un infierno de extrema dureza. ¿Te atreves a revivir las cruentas batallas que marcaron una época?

■ DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO. En este título de acción en tercera persona nos convertimos en un joven soldado norteamericano que, junto a su pelotón, se enfrenta al numeroso ejército norvietnamita en las más variopintas misiones. Aunque la acción predomina a lo largo de todo el juego, también se nos da la oportunidad de utilizar el sigilo como alternativa. En cuanto a modos de juego se queda escaso, ya que no cuenta con opciones multijugador y la campaña individual se hace corta.

■ REALISMO Y AMBIENTACIÓN. La tensión de avanzar a través de espesas selvas infectadas de enemigos, las numerosas trampas y emboscadas de los "charlies"…, todo contribuye a meternos de lleno en la acción. Además, los guiños al cine bélico basado en la guerra de Vietnam y el toque "gore" de los combates ponen la guinda a una ambientación de película.

■ REALIZACIÓN TÉCNICA. Es el punto más flojo del juego, ya que tanto sus sencillotes gráficos como la simple I.A. de los repetitivos enemigos dejan que desear. Eso sí, la música y el doblaje al castellano son una delicia. En resumen, un juego flojo técnicamente pero que resulta muy entretenido.



Acción a raudales y una ambientación de lujo son las bases este juego.



Aunque el apartado gráfico deja que desear, sus intensos combates seguro que no te defraudarán.

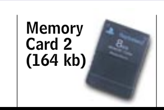
Vietcong Purple Haze

El realismo por bandera

Compañía: **Take 2** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos

Memory Card 2 (164 kb)



Dual Shock 2



Multitap



Headset

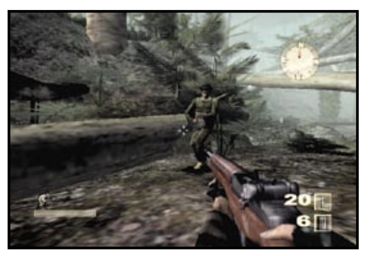




Tarjeta Ethernet



Valoración Gráficos: B Diversión: MB Global: MB





Soldado, olvídate de disparar a lo loco contra tus enemigos, porque si quieres sobrevivir a esta guerra tendrás que actuar con la máxima cautela y comandar inteligentemente a tu pelotón.

■ DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO. Este realista shoot'em up táctico nos pone al mando de un pequeño pelotón de soldados norteamericanos (a los que podemos dar sencillas órdenes) en plena guerra de Vietnam. Para sobrevivir en las asfixiantes selvas es necesario avanzar con precaución y organizar bien la marcha de nuestro equipo. También podemos jugar en el bando vietnamita gracias a las partidas rápidas. Es una lástima que no tenga algún modo Multijugador.

■ REALISMO Y AMBIENTACIÓN. Es el juego más real de la comparativa: las armas se comportan como las auténticas, los combates son intensos y cualquier error significa la muerte. Todo ello crea una increíble atmósfera bélica que nos hace sentirnos parte del conflicto. Eso sí, este gran realismo se traduce también en una tremenda dificultad que puede desalentar a los jugadores más inexpertos.

■ REALIZACIÓN TÉCNICA. Gráficamente es correcto, aunque el modelado de los enemigos y algunos escenarios podían haberse trabajado un poco más. En resumen, un juego que puede defraudarte si buscas un clásico shooter repleto de acción, pero que te enganchará sin remisión si lo que quieres es realismo bélico puro.



Vietcong es un shoot´em up táctico en el que comandamos a un pequeño pelotón de soldados en su lucha contra los "charlies". Su realismo hace de este juego una gran experiencia para los aficionados al género.

Conclusiones

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

La batalla ha sido dura, pero *Frontline*, el primer *Medal Of Honor* de PS2, se ha erigido vencedor de esta comparativa gracias a su soberbio desarrollo, tremenda jugabilidad y ajustado precio. Pero si lo tuyo es la estrategia, tu mejor elección es el impresionante *Commandos 2*, que pese a su dificultad ofrece un original y completo concepto de juego. Por su parte, *MOH: Rising Sun* es otra gran opción, sobre todo si buscas un título de calidad con muchos modos de juego. Volviendo a la acción, esta vez en el aire, *Secret Weapons Over Normandy* ofrece intensos combates y una ambientación de lujo que asegura horas y horas de diversión. Le seguiría *Vietcong*, que es sin duda la opción más realista de la comparativa, algo que valorarán los puristas del género bélico. *Shellshock Nam´67* también ofrece una estupenda ambientación y si sabes perdonar sus fallos técnicos encontrarás un juego de acción la mar de entretenido. La comparativa la cierran los frenéticos tiroteos de *Combat Elite WWII Paratroopers* (ideales para jugar con un amigo) y *Prisoner of War,* una aventura con toques de infiltración.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES									CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS						
	Género	Perspectiva	Número de niveles	Número de jugadores	Número de personajes	Modos de juego	Dificultad	Duración	Valoración	Personajes	Escenarios	Sonido	I.A. Enemigos	I.A. Aliados	Control	Valoración
Combat Elite WWII Paratroopers	Acción	Aérea	30	2	1	1	Media	Media	B	B	MB	MB	MB	MB	B	MB
Commandos 2	Estrategia	Isométrica	21	1	8	1	Muy Alta	Alta	MB	MB	E	E	E	E	B	E
Medal of Honor: Frontline	Shoot'em Up	1ª persona	21	1	1	1	Media	Media	MB	E	E	E	E	E	E	E
Medal of Honor: Rising Sun	Shoot'em Up	1ª persona	8/8	4	1	4	Media	Media	E	MB	MB	E	E	E	E	E
Prisoner of War	Aventura	3ª persona	5	1	1	1	Media	Media	B	B	B	MB	R	B	B	B
Secret Weapons Over Normandy	Simulador Aéreo	3ª persona	30/8	2	1	3	Media	Media	MB	MB	MB	E	MB	MB	E	MB
Shellshock Nam´67	Acción	3ª persona	11	1	1	1	Media	Baja	B	R	B	E	B	MB	B	B
Vietcong Purple Haze	Shoot'em Up	1ª persona	18	1	7	2	Alta	Media	MB	B	B	MB	B	MB	E	B

TÍTULO	REALISMO					DESARROLLO								TOTAL
	Ambientación general	Batallas Reales	Armamento	Vídeos o fotos de la época	Valoración	Acción	Infiltración	Estrategia	Aventura	Táctica	Simulación	Conducción	Valoración	
Combat Elite WWII Paratroopers	MB	Sí	B	Sí	B	Muy Alto	Bajo	Bajo	–	–	–	–	MB	B
Commandos 2	E	No	B	Sí	MB	Medio	Muy Alto	Muy Alto	–	–	–	Bajo	E	E
Medal of Honor: Frontline	E	Sí	MB	Sí	E	Muy Alto	Bajo	–	–	–	–	–	E	E
Medal of Honor: Rising Sun	E	Sí	MB	Sí	E	Muy Alto	Bajo	–	–	–	–	–	E	E
Prisoner of War	B	No	B	No	B	Bajo	Muy Alto	–	Muy Alto	–	–	–	B	B
Secret Weapons Over Normandy	E	Sí	MB	Sí	MB	Muy Alto	–	–	–	Bajo	Alto	–	MB	MB
Shellshock Nam´67	E	No	MB	Sí	MB	Muy Alto	Medio	–	–	–	–	–	MB	MB
Vietcong Purple Haze	E	No	E	Sí	E	Alto	Bajo	–	–	Alto	–	–	MB	MB

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:
Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES
Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y que dan una idea de su duración.
Perspectiva: El punto de vista desde el que vemos la acción (primera persona, tercera...). La isométrica es una vista aérea e inclinada.
Número de niveles: La primera cifra indica las misiones para un jugador, y la segunda el número de mapas (o misiones) multijugador.
Número de personajes: Los personajes que podemos manejar directamente o comandar mediante sencillas órdenes.
Dificultad: Se valora que el juego tenga una curva de dificultad ajustada, que permita superar los niveles con cierto esfuerzo, pero sin llegar a ser imposibles.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS
Examinamos los aspectos técnicos del juego.
Personajes: Valoramos su aspecto gráfico.
Escenarios: Puntuamos su calidad desde el punto de vista gráfico, como su contribución a la ambientación general.
I.A. Enemiga: Analizamos cómo reaccionan los enemigos ante nuestras acciones (se esconden, piden refuerzos...)
Control: Se estudia la facilidad de manejo, así como la rapidez y precisión de respuesta a nuestras órdenes.

REALISMO
Batallas reales: Comprobamos si durante el desarrollo del juego, hay niveles basados en batallas o escenarios auténticos, como el desembarco de Normandía.
Armamento: Analizamos el comportamiento de las armas del juego y si éste se corresponde con el que tienen en realidad.

COMPONENTES DEL DESARROLLO
Los elementos del desarrollo del juego.
Aventura: Necesidad de hablar con otros personajes, cumplir misiones para ellos...
Estrategia: Podemos y debemos tomar decisiones estratégicas durante las misiones.
Táctica: Posibilidad de comandar a otros personajes mediante sencillas órdenes.
Infiltración: Importancia del uso del sigilo.
Conducción: Manejo de vehículos.

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

¿Qué pasó con Daredevil?

Hola Play2Manía. Hace poco leí que se tenía pensado hacer un juego del superhéroe *Daredevil*. ¿Qué se sabe de este juego? ¿Cuándo estará listo? ¿Sabéis también si habrá secuela de la película?

David (e-mail)

Pues sentimos decirte que el juego de Daredevil se canceló definitivamente. La verdad es que lo primero que se vio tenía muy mala pinta…

Con respecto a la película, no está nada claro que vaya a haber una secuela. Primero porque no funcionó nada bien en taquilla y segundo porque Ben Afleck ha declarado que no quiere repetir en el papel del héroe. La que sí está confirmada es una película de Elektra, el personaje femenino del film.

Dos caras de la acción.

¡Muy buenas! Os sigo desde el número 2 y me gustaría que me respondierais una duda. No sé si comprar *Red Dead Revolver* o *Hitman: Contracts*. Tengo el segundo *Hitman* y según parece es muy parecido. Además, al final me acababa hartando por la gran dificultad, aunque me encanta ese género…

Macafú (e-mail)

Este *Hitman Contracts* es largo y difícil como el otro y claro que se parece. Si te apetece probar cosas nuevas, cambia a *Red Dead Revolver*, aunque no es tan largo ni tan complejo. *Red Dead Revolver* es acción directa y no vas a encontrar las alternativas que te ofrece *Hitman*. Eso sí, tampoco te vas a volver loco para encontrar la mejor manera de resolver una situación ni te va a desquiciar su dificultad. Son dos grandes juegos, ¿qué te apetece más?



Red Dead Revolver es uno de los juegos de acción más originales de los últimos tiempos.

Acción y aventura

Hola, amigos de Play2Manía. Quiero comprarme una aventura de acción, y no me decido entre *Primal*, *Extermination* y *Ghosthunter*. ¿Cuál es más largo y tiene más replay? No me importa el precio.

José Martí (e-mail)

Extermination está descatalogado y es el más flojo de los tres. Entre otras cosas, es el más antiguo.

Entre *Primal* y *Ghosthunter*... pues depende de lo que busques. *Primal* es mucho más aventurero. Debes combinar las habilidades de dos héroes y resolver puzzles bastante complejos. Aunque tiene una longitud similar a *Ghosthunter,* es más complicado, por lo que te puede durar más. Por su parte, *Ghosthunter* es acción y más acción. Hay algún puzzle, pero muy sencillito. Los dos juegos están a un nivel similar de calidad. Eso sí, *Ghosthunter* es más espectacular y además tiene precio Platinum...



Ghosthunter es más acción que aventura.

Más TimeSplitters

¡Hola playmaníacos! Soy seguidor vuestro desde hace casi dos años. ¿Sabéis si habrá *TimeSplitters 3*?, ¿para cuándo?

Jesús Sánchez (e-mail)

Pues sí, se va a llamar *TimeSplitters Future Perfect* y lo va a publicar en nuestro país Electronic Arts a lo largo de 2005. No se sabe mucho del juego, salvo que podremos pilotar vehículos y que mantendrá las premisas de la saga: variedad de localizaciones y originalidad en el desarrollo.

La secuela de Time-Splitters se pondrá a la venta en 2005.

Acción subjetivamente barata

Hola amigos de Play2Manía.Me he comprado una PS2 hace un par de meses y estoy pensando en comprarme un shooter en tercera persona por menos de 40 euros. Dudo entre *MOH: Frontline*, *SOCOM: U.S. Navy Seals* y *Ghost Recon*. ¿Cuál me recomendaríais teniendo en cuenta que me gustan los shooters en los que la acción es constante y de la buena? Muchas gracias y seguid haciendo la mejor de revista.

José Emilio Pineda (e-mail)

Gracias a ti por tus felicitaciones y al grano.
La verdad es que nos lo has puesto muy fácil: de los tres títulos que comentas, *SOCOM* es el único juego de acción en tercera persona, aunque también se puede jugar en primera. También tienes otras opciones económicas, como *Conflict Desert Storm*... aunque no deberías dejar de probar ciertos títulos en vista subjetiva, como *MOH Frontline,* que es una de las mejores opciones si te gustan los juegos realistas. Tampoco te pierdas el shooter subjetivo *TimeSplitters 2*, que resulta sorprendente, variado y con muchos modos de juego para uno o varios jugadores.

EL TEMA DEL MES:

Vale, vale, ya nos hemos enterado: queréis saber más cosas sobre PSP. Todavía no hay demasiados datos oficiales, pero seguro que esta información os deja satisfechos... ¿un mesecito al menos? Pronto, más.

¿Cuándo va a salir PSP?

Hola Play2Manía, estoy loco por conseguir una PSP... ¿Estáis seguros que no va a salir para Navidad? Si no, ¿para cuándo? ¿Se sabe ya cuánto va a costar?

Enrique Feliciano (Madrid)

No sólo no va a salir en Navidad, sino que se había hablado de marzo y ahora Sony dice que primavera, es decir, abril o mayo. De momento no se puede confirmar más, pero tranquilo que no dejaremos de avisarte con tiempo para que ahorres. Y es que, aunque tampoco hay una cifra oficial, lo fácil es que ronde los 300 €.

¿Cuánto costarán los juegos y las películas?

¿Qué pasa? Me pienso comprar una PSP en cuanto salga, pero, ¿los juegos no costarán como los de PS2, verdad? ¿Y las pelis en UMD?

JC Martín (e-mail)

Otra vez Matrix

Hola playmaníacos. Querría preguntaros por el juego de "Matrix", ¿van a sacar algún otro? ¿Cuándo sería su lanzamiento ?

Aitor Argüelles (e-mail)

Atari ha confirmado que tiene intención de sacar dos juegos más, el primero para las actuales consolas y el segundo para las máquinas de nueva generación. No hay fechas, ni pantallas ni nada de nada. Paciencia.

Crash y Spyro en Game Boy

Hola playmaníacos. Vuestra revista es la mejor. Os quiero preguntar unas cosillas. Me han contado que los estudios Naughty Dog y Insomniacs son propiedad de Sony, ¿entonces como es que hay varios títulos de Crash Bandicoot y de Spyro para GB Advance?

Miguel Ángel Martínez (e-mail)

Naughty Dog e Insomniacs crearon Crash y Spyro para Universal. Aunque los estudios son ahora propiedad de Sony, la licencia de los personajes es de Vivendi Universal, no de Sony.

Crash Bandicoot y Spyro no son personajes exclusivos de las consolas de Sony.

Por eso has visto juegos de Crash y Spyro en otras consolas, pero ni Jak ni Ratchet han aparecido en GB Advance, ¿a que no? Estos sí son de Sony

Mafia o terror

Hola playmaníacos. Lo primero es felicitaros por la revista y lo segundo es que no sé qué juego comprarme entre *Driv3r* y *Forbbiden Siren*. Me gustan los dos géneros.

Totana (Murcia)

La elección que planteas es difícil, por lo diferentes que son ambos juegos... Nosotros nos quedaríamos con *Driv3r*, *Forbbiden Siren* es una aventura de terror bastante peculiar y requiere mucha paciencia. *Driv3r* no es precisamente fácil, pero tiene más acción y un desarrollo más tradicional.

Misterio en las aventuras gráficas

¡Hola! Hace poco que he empezado a leer vuestra revista, y me gusta mucho. De hecho, me fijé en un juego que tenía muy buena pinta, *Syberia II*, pero el problema es que no lo encuentro para PS2, ¿ha salido ya, dónde lo puedo encontrar? Hace poco que estoy en el mundo de los juegos (por culpa de mi novio... si no puedes con tu "enemigo", únete a él), y me gusta vuestro trabajo, ya que ponéis un poco de luz para una ignorante como yo en el mundo de los videojuegos.

Mónica (e-mail)

¡Uf! Gracias por tus halagos. Ya verás como en unos meses eres una auténtica experta, al menos en los temas que te interesan… A ver si podemos ayudarte. *Syberia II* está a punto de salir para PS2, aunque se está retrasando por problemas de distribución. Cuando leas estas líneas debería estar a la venta o a punto de salir. Es una aventura gráfica bastante sesuda y un poco lenta, pero si te gusta darle al coco seguro que te lo pasas muy bien con ella. Otra buena opción en el género (a nosotros nos gusta más) es *Broken Sword*.



Broken Sword. El Sueño del Dragón **es actualmente la mejor aventura gráfica para PS2, tanto por su entretenido desarrollo como por su calidad técnica. Es menos "sesuda" que títulos como *Atlantis 3* o *Syberia II*.**

Coches de "segunda mano"

Hola playmaníacos. Me preguntaba si me podríais aconsejar un juego de coches que no sea muy caro.

Iñaki Cadalso (e-mail)

Te vamos a dar una lista de grandes juegos de velocidad a precio Platinum. Tu primera opción debería ser *Gran Turismo 3*, donde encontrarás coches de todo tipo: turismos, fórmulas 1, rally... Si te gusta la velocidad límite *Burnout 2* sería una gran compra, pero si prefieres las carreras urbanas tu elección debería ser *Midnight Club II*. *Colin McRae 03* es tu apuesta si te gusta el rally y *Formula One 2003* si lo tuyo es la Fórmula 1.

NUEVOS DATOS SOBRE PSP

Se dice que la barrera va a estar en torno a los 40 euros, aunque habrá ligeras variaciones dependiendo de la distribuidora y del juego en cuestión. Ya sabes, dos euros arriba o abajo igual que ocurre en PS2. También se ha anunciado que las películas en UMD no valdrán más que un DVD normal, es decir, sobre los 18 euros. Eso sí, recuerda que estos datos no son oficiales.

¿Podremos hacer nuestras propias grabaciones?

Hola, ¿sabéis ya si se podrán grabar nuestros propios discos de música?

José Luis Villarubia (e-mail)

Pues no, ya que no va a haber discos UMD vírgenes y tampoco hay grabadoras. La consola no graba… ¿Si podría ser una opción de futuro? Pues a lo mejor, pero de momento, nada.

Compatibilidad PS2-PSP

Hola Play2Manía, ¿qué tal? Me pregunto si se podrá jugar a los juegos de PSP en PS2 mediante algún cable de conexión USB o algo así. ¿Y ver película en UMD a través de una PSP conectada a la PS2?

José Ramón (e-mail)

Hombre, la gracia de una portátil es poder jugar en cualquier sitio, por lo que en principio no es probable que se cree un adaptador para ver los juegos o las películas en la tele a través de PS2. Sí es posible que se idee algún sistema que nos permita compartir datos entre los juegos de PS2 y PSP, o que PSP se use como una especie de "periférico" de PS2...

Por otra parte, las películas van a estar grabadas teniendo en cuenta la resolución de la pantalla de PSP, por lo que si de algún modo pudiéramos visualizarlos en la televisión no se verían con total nitidez o se verían en tamaño pequeño. Al fin y al cabo es un sistema portátil... ¿o no?



PSP saldrá en primavera de 2005 y rondará los 300 euros.

Preguntas rápidas, respuestas cortas

➔ ¿Han sacado o sacarán un Everybody Golf para PS2?

Mario Gutiérrez (e-mail)

En japón hay disponibles dos entregas, pero de momento no está previsto su lanzamiento en España.

➔ ¿Saldrá por fin Moto GP 4 este año?

Antonio Gutiérrez (Barcelona)

Pues no, se va a retrasar a 2005. Podría salir entre enero y marzo, aunque también es posible que se retrase un poco más y tengamos que esperar a mayo. Paciencia.

➔ ¿Va a salir en PS2 el juego basado en la película "Las Crónicas de Riddick"?

Ricardo Rodríguez Moreno (e-mail)

En principio el juego era exclusivo de Xbox, pero los rumores apuntan a que saldrá también en PS2 a final de año.

➔ ¿Para cuándo PS3?

Alberto Gancedo (Málaga)

Está previsto que PS3 salga en Japón en marzo de 2006, aunque no es oficial. Todo dependerá del mercado, de cómo vea Sony las cosas, de cómo siga funcionando PS2... Eso sí, en el E3 del año que viene se verán las primeras cosas de PS3.

➔ ¿Habrá secuelas de Manhunt, The Suffering y Obscure?

Adrián (e-mail)

Es un poco pronto para hablar de secuelas de estos juegos. De momento no se sabe nada al respecto.

➔ ¿Cuándo va a salir PSX y cuánto costará?

Gélido Giles (e-mail)

Podría salir en la primavera de 2005, aunque no hay confirmación y de hecho algunos rumores apuntan a que podría no llegar a Europa. En cualquier caso es un producto caro que podría rondar los 600 euros. Recuerda que PSX, además de ser una PS2, también es un grabador de DVD, sintonizador de TV…

➔ ¿Para cuándo la segunda película de Resident Evil?

Juan Carlos Pérez (Madrid)

Se estrena en septiembre en Estados Unidos, así que suponemos que aquí podría llegar para Navidad o ya para la primavera de 2005.

➔ ¿La cámara EyeToy funciona como webcam para PC?

Raquel (e-mail)

En principio debería funcionar, pero al no tener drivers específicos el ordenador no la va a reconocer. Si buscas en Internet a lo mejor encuentras algún driver que funcione en tu PC.



Final Fantasy XI es el primer juego Online de la saga. De momento no se sabe cuándo llegará a España.

Juegos de rol Online

Hola. Me compro desde hace muy poco la revista. Estoy pensando en comprarme la tarjeta Ethernet. ¿Sabéis de algún juego de rol con modo Online? ¿Ya está a la venta?

Lluna (e-mail)

De manera "oficial", no hay ninguno a la venta en nuestro país, debido al tema del idioma: para jugar con gente de toda Europa el idioma debería ser unitario y claro, y no todo el mundo está dispuesto a jugar en inglés. Por esa razón no se puso a la venta en España *Everquest Online*, aunque es posible encontrarlo en Centro Mail (si no se ha agotado ya). Otro RPG Online es *Final Fantasy XI*, aunque a corto plazo no va a salir en Europa por dos razones: para jugar es necesario el disco duro de PS2 (aún no disponible) y, aparte, es obligatorio el pago de una cuota mensual, además de la tarifa de Internet.

Juegos para un nuevo jugador

Hola Play2Manía os felicito por la revista. ¿Qué juegos me podéis aconsejar? Me acabo de comprar la consola y *EyeToy Play* y no sé a que más jugar.

Robert Esteve Borriol (Castellón)

Pues todo depende de tus gustos y recomendarte juegos a bulto no es fácil. Eso sí, hay algunos títulos que se consideran clásicos y que deberías probar si su temática te atrae. Por ejemplo, *Gran Turismo 3* es considerado el mejor juego de coches, te puede durar meses y es Platinum (29,95 €). Si te gusta el fútbol, *Pro Evolution Soccer 3* (también Platinum) es una excelente elección. En cuanto a aventuras tienes donde elegir. *Metal Gear Solid 2* es la mejor opción si te gusta la infiltración y *GTA Vice City* mezcla aventura, conducción y acción. Tienes muchos y muy buenos juegos. Échale un vistazo a nuestra Guía de Compras.

Sega, el Sonic Team y PlayStation 2

Hola viciadillos, ¿qué tal? El piltrafilla de un amigo me dijo que el Sonic Team no quiere hacer juegos para PS2, ¿es verdad?

José Ramón (e-mail)

A medias. Lo que dijo Sega es que prefería hacer juegos para GameCube, ya que la filosofía de Nintendo se acerca más a la suya y se sienten más cómodos trabajando para GameCube. Eso no quita que trabajen para PS2. Mira *Sonic Heroes*...

Sonic ha protagonizado un juego en PS2 y podría no ser el último.

PROBLEMAS TÉCNICOS

PS2 colgada

Hola amigos de Play2Manía. Tengo un pequeño problema con mi PS2: cuando la conecto se me queda "colgada" en la pantalla de inicio, como los ordenadores. ¿Cuál puede ser el problema y qué puedo hacer?

Alejandro (Murcia)

Esto que nos cuentas es la mar de raro. Lo primero que deberías hacer es intentar arrancarla sin tener nada conectado, ni mandos, ni juegos, ni tarjetas de memoria… Después ve conectando cosa a cosa para descartar que algún periférico pueda ser el problema. Si aún así no das con la clave, deberías llamar al servicio técnico de Sony: 902 102 102.

Crear una red entre el PC y PS2

Hola, os felicito por la revista. Tengo un problema con lo de crear una red entre el PC y la PS2, ¿cómo lo hago? Tengo la tarjeta Ethernet, el módem y el PC. ¿Tengo que comprar algo?

Adrián Monego (e-mail)

Para crear una red entre el PC y PS2 necesitas una tarjeta de red para el PC y un cable cruzado para conectarla al Adaptador Ethernet de PS2. Es como crear una red entre dos PC. Recuerda que tienes que compartir el acceso entre los dos dispositivos. También puedes consultar las guías que Sony tienes publicadas en su página web: www.playstation.es

Discos arañados

Mi hermano pequeño me ha rayado varios juegos y ahora hay dos que no me funcionan, ¿qué puedo hacer? Por favor, ayudadme…

Vicente Fuentidueña (A Coruña)

No hay muchas soluciones, salvo que uses algún producto de los que hay en el mercado para reparar discos. Busca en tiendas especializadas de videojuegos e informática. Te recomendamos un aparato llamado Dr Fix It. Su precio ronda los 60 euros, pero la verdad es que con dos o tres discos que arregles ya lo has amortizado.

Dr Fix It da buenos resultados reparando discos rayados.

Sorteamos

Todo lo necesario para que te pongas a 300 por hora: 20 juegos Burnout 3 para PS2 y 20 camisetas exclusivas

¡¡Juega con tu móvil y gana!! ¡Envía un SMS al número 5354!

Para participar sólo tienes que mandar un mensaje con la clave "eaplay" y entrarás en el sorteo de 20 lotes *Burnout 3*, compuestos por 1 juego para PS2 + 1 camiseta *Burnout 3* exclusiva. ¿A qué esperas para disfrutar del juego de coches más veloz de la historia?

BURNOUT 3 TAKEDOWN

20 CAMISETAS EXCLUSIVAS

20 BURNOUT 3 PARA PS2

BASES DEL CONCURSO

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354, poniendo: eaplay.

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Se seleccionarán 20 mensajes, que recibirán cada uno 1 juego *Burnout 3 Takedown* para PS2 + 1 camiseta exclusiva de *Burnout 3 Takedown*.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazos de participación: del 16 de agosto al 16 de septiembre de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A.

Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.


Novedad en la lista


Precio inferior a 40 euros

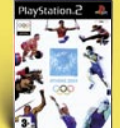
Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Este mes recomendamos...

- (=) **1. Athens 2004** — Vive las Olimpiadas en el salón de casa.
- (↑) **2. Tony Hawk´s Underground** — Mucho más que hacer piruetas.
- (↓) **3. Smash Court Tennis 2** — Un tenis tan asequible como divertido.
- (=) **4. Pro Evolution Soccer 3** — El fútbol más realista y emocionante.
- (=) **5. NBA Live 2004** — El mejor basket del momento.
- (=) **6. FIFA 2004** — Con los mejores clubes y ligas del mundo.

1. Athens 2004
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial de las Olimpiadas nos ofrece una variada colección de 25 pruebas deportivas. Algunas se pueden jugar con alfombra. Muy original.

8 **VALORACIÓN: Variado gracias a sus 25 pruebas y especialmente divertido jugando con amigos.**

Club Football
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Elige tu club preferido, Barça o Real Madrid, y disfruta de un juego que refleja hasta su más pequeño detalle. Correcto, aunque lejos de *Pro* y *FIFA*.

7 **VALORACIÓN: Si eres un fan de Madrid o Barça, vas a alucinar aunque esté un poco limitado.**

Downhill Domination
Codemasters | 59,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Manejando una bicicleta de montaña debemos realizar peligrosos descensos a velocidad de vértigo y, además, haciendo acrobacias. Espectacular y sorprendente.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo son los deportes de riesgo, estas carreras espectaculares no te defraudarán.**

Euro 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial de la Eurocopa lo tiene todo para convencer: buenos gráficos, mejor control y todos los equipos y jugadores del evento.

9 **VALORACIÓN: Un simulador basado en *FIFA 2004*, pero más completo. ¿Te gusta el fútbol?**

Esto es Fútbol 2004
Sony | 59,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completo, con montones de clubes y ligas y modos de juego apasionantes, incluido el Online. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Si perdonas sus problemas de control, tendrás un juego completísimo.**

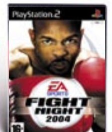
FIFA Football 2004
EA Sports | 59,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completísimo con cientos de equipos, ligas reales, montones de opciones, partidos Online e importantes novedades de control.

10 **VALORACIÓN: El fútbol más completo, que combina licencias reales con una gran jugabilidad.**

Fight Night 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +16 años



Un juego de boxeo realista, bien hecho y con un acertado control que hace que los combates sean divertidos. Ofrece 32 púgiles reales y un gran acabado gráfico.

8 **VALORACIÓN: Por su calidad técnica y acertado control, encantará a los fans del boxeo.**

NBA 2K4
Sega | 44,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



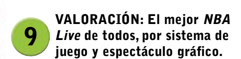
Un gran juego de basket, con un control sencillo que te permite hacer todo tipo de jugadas. Es menos espectacular que *NBA Live*, pero muy divertido.

9 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *NBA Live*, pero por su precio y su jugabilidad es muy recomendable.**

NBA Live 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



La mejor liga de basket del mundo representada con todo lujo de detalles: plantillas actualizadas, draft, play-off... Mejor que nunca.



9 **VALORACIÓN: El mejor *NBA Live* de todos, por sistema de juego y espectáculo gráfico.**

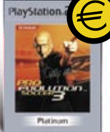
NBA Street Vol. 2
EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero de tres contra tres que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y espectacular apartado gráfico sus grandes bazas.

8 **VALORACIÓN: Ideal para jugar en compañía y disfrutar de la cara más desenfadada del basket.**

Pro Evolution Soccer 3
Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos no reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**

Smash Court Tennis 2
Namco/Sony | 56,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



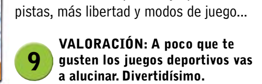
Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente y con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es tu mejor opción para practicarlo.**

SSX 3
EA Big | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera en mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más libertad y modos de juego...



9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos deportivos vas a alucinar. Divertidísimo.**

Tiger Woods PGA Tour 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-8 jug. | Inglés | +3 años



El simulador de golf más realista y riguroso, con torneos y competiciones reales. Ofrece una excelente jugabilidad y un acabado gráfico alucinante.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf, éste es el mejor juego que puedes encontrar.**

2. Tony Hawk's Underground
Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

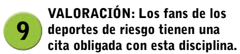


10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**

Wakeboarding Unleashed
Activision | 59,94 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Basado en un original deporte de riesgo, mezcla de snowboard y esquí acuático, este juego resulta divertido y tiene una excelente calidad gráfica.



9 **VALORACIÓN: Los fans de los deportes de riesgo tienen una cita obligada con esta disciplina.**

Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Este mes recomendamos...

(N) **1. Resident Evil Outbreak**
Vuelve el clásico del terror.

(=) **2. Driv3r**
Un clásico que por fin se ha estrenado en PS2.

(N) **3. Psi-Ops**
Poderes mentales en una aventura original.

(↓) **4. Splinter Cell Pandora Tomorrow**
El regreso del espía más sigiloso.

(↑) **5. Onimusha 3**
Esta tercera entrega culmina la saga.

(N) **6. Second Sight**
Otra gran aventura con poderes síquicos.

007: Todo o Nada
EA Games | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



La mejor aventura de Bond combina acción, infiltración y conducción en un desarrollo variado y sorprendente y una puesta en escena a la altura de las pelis.

9 **VALORACIÓN: Una aventura variada capaz de atrapar a cualquiera. Y con el carisma Bond.**

Driv3r
Atari | 61,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de "mafioso" que resulta espectacular en todo lo que se refiere a la conducción, aunque pierde enteros a la hora de bajarse del coche.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el género te encantará, aunque las fases de acción fuera del coche...**

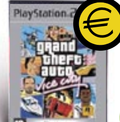
Forbidden Siren
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un aterradora aventura que nos pone en la piel de 10 personajes distintos para hacernos vivir la trama desde diferentes puntos de vista.

9 **VALORACIÓN: Un Survival Horror distinto en el que predomina el sigilo sobre la acción. Absorbente.**

Grand Theft Auto: Vice City
Rockstar | 34,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



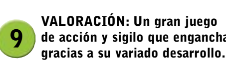
Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados trabajitos de la Mafia.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

Hitman: Contracts
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

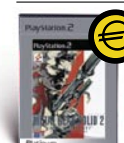


Tenemos enorme libertad para cumplir como queramos nuestras misiones de asesinos a sueldo, y todo con un gran apartado gráfico.



9 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción y sigilo que engancha gracias a su variado desarrollo.**

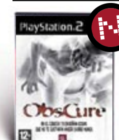
Metal Gear Solid 2
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La mejor aventura de espionaje e infiltración: cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Obscure
Virgin Play | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Terror de desarrollo clásico en el que debemos acabar con los monstruos usando armas y debilitándolos con luz. Es el único que se puede jugar a dobles.

9 **VALORACIÓN: Atrapa y asusta gracias a su divertido desarrollo y conseguida ambientación.**

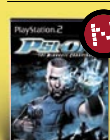
Onimusha 3
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Siguiendo la estela de la saga, la tercera entrega combina la aventura con la acción en un desarrollo más frenético que nunca y con un apartado técnico de lujo.

9 **VALORACIÓN: Logra superar a los anteriores *Onimusha* gracias a su ritmo y espectacularidad.**

3. Psi-Ops
Midway | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años

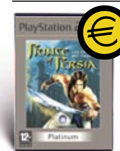


Los poderes mentales del protagonista nos garantizan una aventura original, variada y llena de acción, con un desarrollo plagado de sorpresas.

9 **VALORACIÓN: Si buscas algo nuevo en las aventuras de acción éste es el juego que esperabas.**



Prince of Persia
UbiSoft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una soberbia aventura, con sus puzzles, sus plataformas y sus batallas; estéticamente perfecta y con un desarrollo que pica y sabe atrapar.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Y eso es lo malo, que dura poco.**

Project Zero II
Tecmo | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una gran aventura de terror, original y distinta, que nos invita a recorrer una mansión repleta de fantasmas con la ayuda de una cámara de fotos especial.

9 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera parte, no lo dudes: te hará pasar auténtico miedo.**

Second Sight
Codemasters | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una variada aventura de acción en infiltración con un héroe capaz de usar poderes síquicos para enfrentarse a puzzles y enemigos.

8 **VALORACIÓN: Le falta algo de intensidad, pero es un gran juego de sigilo que no defrauda.**

1. Resident Evil Outbreak
Capcom | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un survival horror con las premisas típicas de la saga (acción, puzzles...), y además con importantes novedades como cooperar con otros personajes.

9 **VALORACIÓN: Un gran juego de terror, original y a la vez fiel a la saga. Imprescindible para fans.**



Silent Hill 3
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura con una angustiosa ambientación que sabe poner los nervios de punta al más pintado. El más espectacular de la serie.

9 **VALORACIÓN: No asusta tanto como el primero, pero sigue siendo una aventura de "miedo".**

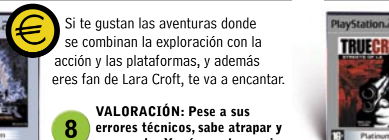
Splinter Cell Pandora Tomorrow
Ubisoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Una nueva aventura del espía más silencioso y letal. Aporta pocas novedades, pero es divertidísimo, muy jugable y tiene un gran modo Online.

9 **VALORACIÓN: De los mejores y más divertidos juegos de infiltración para PS2.**

Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad
Eidos | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Si te gustan las aventuras donde se combinan la exploración con la acción y las plataformas, y además eres fan de Lara Croft, te va a encantar.

8 **VALORACIÓN: Pese a sus errores técnicos, sabe atrapar y sorprender. Y más a este precio.**

True Crime Streets of L.A.
Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

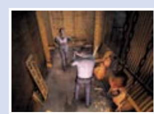
Los favoritos del mes...

(N) **1. Burnout 3 Takedown**
Velocidad | 63,95 €



Es el juego más veloz que hemos visto nunca. Y además espectacular hasta decir basta. De lo mejorcito en velocidad que puedes encontrar hoy en día.

(N) **2. Resident Evil Outbreak**
Aventura de terror | 63,95 €



Todo un clásico que por fin vuelve a PS2 y además lo hace ofreciendo notables novedades en la saga. Los fans del género seguro que no piensan perdérselo.

(↓) **3. Driv3r**
Simulador de mafiosos | 59,95 €



Esperábamos más del estreno de Tanner en PS2, aún así, *Driv3r* es uno de los juegos más atractivos de un mes plagado de grandísimas aventuras.

(↓) **4. Splinter Cell Pandora Tomorrow**
Aventura de infiltración | 59,95 €

Sin aportar demasiadas novedades respecto a su antecesor, la nueva aventura de Sam Fisher es uno de los mejores juegos de infiltración de PS2.

(↑) **5. Spider-Man 2**
Acción | 59,95 €



El hombre-araña estrena su segunda aventura, un juego que hará las delicias de sus fans gracias a la magistral recreación de sus poderes y a la gran libertad que ofrece.

(↑) **6. Athens 2004**
Deportivo | 59,95 €

Si quieres vivir en casa la emoción de las Olimpiadas, con este juego podrás convertirte en el campeón de 25 variadas y divertidas pruebas.

(N) **7. Psi-Ops**
Aventura de acción | 59,95 €



Una genial aventura que se coloca entre los grandes del género gracias a su variado desarrollo, original planteamiento y gran apartado gráfico.

(↓) **8. SingStar**
Musical | 59,95 €



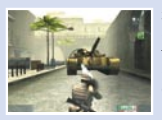
La última propuesta de Sony es tan original como divertida. Ninguna reunión de amigos será aburrida con este "superkaraoke" que, además, te pone nota.

(N) **9. Second Sight**
Aventura de infiltración | 59,95 €



Si lo tuyo es la infiltración, pero estás cansado del clásico espía con gadgets, mira a ver qué te parece infiltrarte a golpe de poderes mentales.

(↓) **10. SOCOM II**
Acción táctica | 59,95 €



Si siempre has querido dirigir tu propio equipo de tropas de élite y además quieres probar el juego Online, has elegido el juego indicado, no lo dudes.

→Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

(=) **1. Final Fantasy X-2**
El más asequible de la saga.

(=) **2. Broken Sword**
Una aventura gráfica de antología.

(↑) **3. Kingdom Hearts**
La magia Disney al servicio del rol.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

Arc: El Crepúsculo de las Almas
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género gracias a sus toques de rol de tablero. Además, tiene una interesante historia, aunque es demasiado lineal.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Los fans perdonarán que sea lineal.**

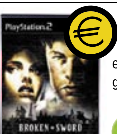
Breath of Fire Dragon Quarter
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



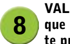
Un juego de rol por turnos que se desarrolla en mazmorras y propone numerosos y originales combates. Lástima que no tenga gráficos mejores.

7 **VALORACIÓN: Ideal si lo tuyo es el rol por turnos, pero si quieres una experiencia *Final Fantasy*...**

Broken Sword: El Sueño del Dragón
THQ | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.



8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

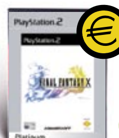
Dark Chronicle
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego de rol de acción en el que además de explorar, resolver puzzles y acabar con enemigos, debemos reconstruir ciudades y viajar al futuro.

9 **VALORACIÓN: Original, divertida y preciosa aventura plagada de sorpresas y llena de magia.**

Final Fantasy X
Square/Sony | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

1. Final Fantasy X-2
Square Enix | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero tanto de argumento como de desarrollo, y menos lineal

10 **VALORACIÓN: Lo mejor de la saga, pero mucho más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complicado.**



Rikku: ¡Has visto qué caras? ¡Se lo han hecho todos encima!

Glass Rose
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Una aventura gráfica con un atractivo argumento, aunque por desgracia está en inglés, lo que hace difícil seguir los diálogos. Muy lineal y sesuda.



6 **VALORACIÓN: Una aventura para los jugadores pacientes que disculpen su lento ritmo.**

.Hack // Infection Vol. 1
Bandai | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un RPG de acción que ofrece una fusión entre rol y anime. De hecho, el juego se basa en los combates y se sigue la historia en el vídeo DVD incluido.



7 **VALORACIÓN: Gracias al argumento y al DVD se disculpa su desarrollo poco variado.**

.Hack // Mutation Vol. 2
Bandai | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

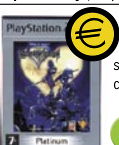


La segunda parte de *.Hack* se puede jugar de manera independiente y tiene los mismos ingredientes: combates en tiempo real y una buena historia en el vídeo DVD.



7 **VALORACIÓN: Sigue teniendo un desarrollo poco variado, pero si te gusta el manga lo perdonarás.**

Kingdom Hearts
Square/Sony | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.



9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además es Platinum.**

→Inteligencia

Este mes recomendamos...

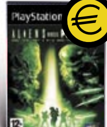
(↑) **1. Los Sims Toman la Calle**
Vive una vida a tu manera.

(=) **2. Commandos 2**
Acción y estrategia hecha por españoles.

(↑) **3. Manager de Liga 2004**
Para fans del fútbol en todos los "terrenos".

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

Aliens Vs. Predator Extinction
EA Games | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Aliens, Predators y Marines protagonizan un juego de estrategia bélica en el que debemos demostrar nuestra astucia y capacidad de gestión.

7 **VALORACIÓN: Aunque no es espectacular, es interesante si buscas estrategia con opciones.**

Bombastic
Capcom | 39,95 € | 1-5 jug. | Inglés | +3 años



Un adictivo puzzle que nos invita a juntar dados de manera que coincidan sus caras. Supone un divertidísimo reto a la inteligencia.

7 **VALORACIÓN: Ideal si te gustan los puzzles que obligan a pensar y a actuar rápido.**

Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en la mejor elección.**

Jurassic Park: Operation Genesis
Universal | 19,95 € | 1 jug. |Castellano | +13 años



Un simulador de "Parque Jurásico": tenemos que crear los dinosaurios, organizar el parque, evitar que las atracciones se coman a las visitas...

7 **VALORACIÓN: Si te atrae el concepto de construcción y gestión te lo pasarás en grande.**

Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

1. Los Sims Toman la Calle
EA Games | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapa no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**



Los Sims
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Conviértete en el dios de tu Sim y gestiona por completo todos los elementos de su vida: qué come, qué viste, dónde trabaja, sus amigos...

8 **VALORACIÓN: Un simulador "de vida" que atrapa desde el principio. A este precio, tienes que probarlo.**

Manager de Liga 2004
Codemasters | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +3 años



Un entretenido manager con el que gestionar todos los aspectos de 778 clubes reales: fichajes, entrenos... aunque no disputas los partidos, sólo das órdenes.

8 **VALORACIÓN: Un completo simulador de "presidente" que enganchará a los fans del fútbol.**

Total Club Manager
EA Sports | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



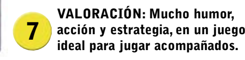
Una manager para que puedas jugar a ser el presidente de tu club preferido. Tiene clubes reales y cientos de opciones de configuración.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2004*.**

Worms 3D
Acclaim | 49,95 € | 1-3 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático juego de estrategia en el que manejamos a un equipo de gusanos armados hasta los dientes que deben acabar con el equipo rival.



7 **VALORACIÓN: Mucho humor, acción y estrategia, en un juego ideal para jugar acompañados.**

Velocidad

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Este mes recomendamos...

(N) **1. Burnout 3**
Nunca has visto coches más veloces.

(↑) **2. Formula One 2004**
Emula a Fernando Alonso en su Renault.

(↓) **3. Gran Turismo 4 Prologue**
Para abrir boca antes de la llegada de *GT4*.

(↓) **4. Need for Speed Underground**
¿Te apetece "tunear" los coches de tus sueños?

(↓) **5. Colin McRae 04**
Así se pilota un coche de rally.

(↓) **6. Moto GP 3**
El mejor simulador de motos.

ATV Off Road Fury 2

THQ | 34,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Estamos ante un arcade de quads variado, divertido y con numerosos modos de juego. Es una pena que los gráficos no estén a la altura del control.

8 **VALORACIÓN: Acrobacias, carreras y buen control. Y además, con un excelente precio.**

Colin McRae Rally 3

Codemasters | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

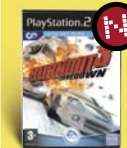


Ponte a los mandos del Focus de McRae y álzate con el campeonato del mundo en un juego de control realista y excelentes gráficos.

9 **VALORACIÓN: Está superado por su secuela, pero es un juego genial y a un gran precio.**

1. Burnout 3 Takedown

EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años





Es el juego más veloz que has visto nunca. El desarrollo de las carreras es trepidante, los accidentes espectaculares, tiene montones de modos de juego...

10 **VALORACIÓN: Es difícil que veamos un arcade de velocidad tan espectacular y trepidante como éste.**

Colin McRae Rally 04

Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Vuelve el rey del rally con un juego que mejora en todo a su antecesor: coches muy realistas, escenarios alucinantes y una jugabilidad a prueba de combas.

9 **VALORACIÓN: El nuevo *Colin* lo tiene todo para satisfacer a los fans de los coches. Genial.**

Crash Bandicoot: Nitro Kart

Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.

7 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

Formula One 2003

Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El único simulador de Fórmula 1 que cuenta con la licencia oficial. Además, muestra gran calidad gráfica y permite ajustar la dificultad.

9 **VALORACIÓN: Si quieres vivir las hazañas de Alonso, éste es tu juego. No te va a defraudar.**

2. Formula One 2004

Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



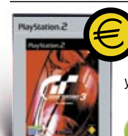


El único juego oficial del campeonato de Fórmula 1 se adapta tanto a expertos como a novatos, incorpora un montón de modos de juego y luce buenos gráficos.

9 **VALORACIÓN: Ideal para todo seguidor de la F-1, tenga o no el juego anterior. Muy divertido.**

Gran Turismo 3

Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Consigue los mejores coches del mundo, ganando carreras y ahorrando dinero para comprarlos y mejorarlos: te durará meses...

10 **VALORACIÓN: El mejor juego de coches para PS2, por calidad, duración, diversión y precio.**

Gran Turismo 4 Prologue

Sony | 39,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una gran oportunidad para ver algunas de las novedades de *Gran Turismo 4*. Disfruta de 60 coches y 5 alucinantes circuitos en carreras sencillas.

8 **VALORACIÓN: Si eres fan de la saga y de la velocidad en general, te encantará pese a su brevedad.**

Mashed + Controller + Multitap

Virgin Play | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un trepidante arcade de carreras que divierte de verdad jugando 4 a la vez. Y para facilitar las cosas, incluye un segundo mando y un multitap.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta competir con amigos, con este juego te lo vas a pasar de lujo.**

Midnight Club II

Rockstar | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Muy divertido. Lástima que los coches no sean reales...

9 **VALORACIÓN: Un gran arcade. Sólido, divertido y con opciones Online. Y ahora, Platinum.**

Moto GP 3

Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de lo 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

Need for Speed Underground

EA Games | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

9 **VALORACIÓN: Un arcade veloz, trepidante y espectacular, que nos permite "tunear" los coches.**

RPM Tuning

Wanadoo | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un arcade de velocidad bastante normalito en sus gráficos y en su sistema de control, aunque ofrece enormes posibilidades de tuning.

7 **VALORACIÓN: Ideal para todos los apasionados del mundo del tuning y además a buen precio.**

Shox

EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Rally en plan arcade: carreras nada realistas pero muy divertidas, originales y espectaculares. Se hace un poco corto, pero el precio compensa.

8 **VALORACIÓN: Juego donde prima la diversión directa, con un aire muy fresco y divertido.**

Spy Hunter 2

Midway| 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un divertido arcade cargado de acción que nos permite manejar un vehículo capaz de transformarse en moto y lancha armado hasta los dientes.

7 **VALORACIÓN: Divertido y trepidante, aunque técnicamente es flojete y un poco repetitivo.**

WRC 3

Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.

9 **VALORACIÓN: Un juego de rally completo y bien acabado, que aprovecha muy bien la licencia.**

Vuestros favoritos

(=) **1. Metal Gear Solid 2**
Aventura de acción | 29,95 €



La situación no varía y *Metal Gear Solid 2* continúa siendo el juego más votado por vosotros, aunque seguido de cerca por *Vice City*. Sin duda, un duelo de titanes.

(=) **2. GTA Vice City**
Simulador de mafioso | 34,95 €



Por el clásico de Rockstar no pasa el tiempo y mes tras mes sigue siendo uno de los juegos más votados: parece que nunca os cansáis de darle caña a la mafia.

(↑) **3. Final Fantasy X**
Juego de rol | 29,95 €

Un nuevo tirón de votos coloca nuevamente a *Final Fantasy X* entre vuestros tres juegos favoritos. Ojo, que aumentan los votos para *Final Fantasy X-2*.

(↑) **4. Gran Turismo 3**
Velocidad | 29,95 €

Mientras *Gran Turismo 4* se decide o no a llegar a las tiendas estas Navidades, su antecesor sigue recibiendo votos y manteniéndose en cabeza.

(↑) **5. EyeToy Play**
Minijuegos | 59,95 €



El divertidísimo juego con cámara de Sony se mantiene en vuestra lista de favoritos. Si le seguís votando al mismo ritmo, seguro que llega más arriba.

(=) **6. FIFA 2004**
Simulador de fútbol | 62,95 €

El juego más completo, con más clubes y ligas, mantiene su posición en listas, y además remonta puestos pese a tener casi asegurado el descenso.

(=) **7. Jak II El Renegado**
Plataformas | 59,95 €



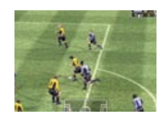
Parece que por fin el genial plataformas de Sony se asienta entre vuestros favoritos. Voto a voto va ascendiendo en listas, aunque lejos de los grandes.

(↑) **8. Tekken 4**
Lucha | 29,95 €



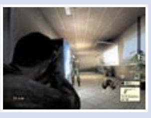
Todo un clásico que paree estar viviendo una segunda juventud ante la ausencia de rivales de su categoría. Está claro que os gusta la lucha, pero la buena de verdad.

(↑) **9. Pro Evolution Soccer 3**
Deportivo | 29,95 €



Su nuevo precio ha disparado vuestro interés en este alucinante simulador de fútbol. No es extraño, a este precio seguro que ha encontrado nuevos fans.

(↓) **10. Splinter Cell**
Aventura de infiltración | 29,95 €



El rival de *Metal Gear* recupera posiciones y se sitúa en un sorprendente tercer puesto, después de varios meses de capa caída. Se ve que Sam os cae bien.

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

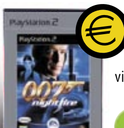
(↑) **1. Return to Castle Wolfenstein**
Guerra entre la realidad y la fantasía.

(↑) **2. TimeSplitters 2**
Variado, divertido, largo y además Platinum.

(↓) **3. MOH Rising Sun**
Una secuela a la altura de las circunstancias.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

007: Nightfire
EA Games | 29,99 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Aventura que mezcla a la perfección los aciertos de un shooter con fases de conducción, todo desde el punto de vista de Bond, James Bond.

8 **VALORACIÓN: Variedad y calidad técnica en un juego que gustará a los amantes del género.**

Ghost Recon: Jungle Storm
UbiSoft | 29,95 € | 1-12 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter subjetivo con componente táctico que, pese a mostrar carencias gráficas y resultar soso jugando solo, sabe divertir tanto a dobles como Online.

7 **VALORACIÓN: Una buena opción para jugar Online, ya que es barato e incluye Headset.**

Medal of Honor: Frontline
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una ambientación excelente que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico le hacen ser uno de los mejores shooters de PS2.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Te atrapará en su historia.**

Medal of Honor: Rising Sun
EA Games | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Este shooter, ambientado en la Segunda Guerra Mundial en el frente del Pacífico, te hace sentir como si realmente fueras un soldado de verdad. Lástima que sea corto.

9 **VALORACIÓN: Acción intensa, emoción y calidad para un shooter con modos Online.**

Rainbow Six 3
UbiSoft | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter táctico lleno de acción y con un desarrollo realista y emocionantes situaciones que podemos jugar solos, con un amigo o con otros 15 Online.

9 **VALORACIÓN: Si buscas un buen shooter subjetivo con toques tácticos, éste es el mejor.**

1. Return to Castle Wolfenstein
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, pero es sólo para un jugador.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**



Red Faction 2
THQ | 19,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +16 años



Su frenético ritmo de juego, que no decae en ningún momento, sus gráficos y su actual precio Platinum le hacen una compra muy recomendable.

8 **VALORACIÓN: Acción pura sin un segundo de respiro. Frenético y espectacular, aunque corto.**

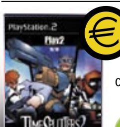
S.W.A.T.: Global Strike Team
Vivendi | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción con el aliciente de permitirnos dar órdenes a un comando de policías de élite enfrentado a las más delicadas situaciones.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un shooter con algo más que simple acción, ésta es una gran opción.**

TimeSplitters 2
Eidos | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



El shoot'em up más largo, completo, innovador, original y divertido que puedes encontrar actualmente en el catálogo de PS2. Imprescindible.

10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando solo o acompañado.**

XIII
UbiSoft | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter con aire de cómic que sorprende por su estética y por su variado y divertido desarrollo. La opción más original del momento.

9 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo nuevo en este manido género, ésta es tu mejor opción.**

Plataformas

Este mes recomendamos...

(↑) **1. Jak II El Renegado**
El mejor plataformas de PS2.

(↓) **2. Ratchet & Clank 2**
Más divertido si cabe que la primera parte.

(=) **3. Sphinx y la Maldita Momia**
Plataformas variadas y con mucho humor.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

Haven: Call of the King
Midway | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas cargado de acción y de exploración que nos enfrenta a variadas y divertidas situaciones en un desarrollo lleno de sorpresas. Irresistible.

9 **VALORACIÓN: Por variedad, duración y calidad es uno de los mejores juegos del género.**

I-Ninja
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un plataformas con mucha acción, simpaticón y divertido, que tiene en su polifacético héroe y en su variedad de situaciones sus mejores bazas.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un plataformas fresco simpático y con mucha acción, te atrapará.**

Kya: Dark Lineage
Atari | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Original e inmenso plataformas plagado de posibilidades, donde destaca poder volar en las corrientes de aire. Es tan complejo que desorienta.

7 **VALORACIÓN: Profundo y variado, lástima que su intrincado diseño lo haga demasiado denso.**

1. Jak II El Renegado
Sony | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**



Pitfall: The Lost Expedition
Activision | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Saltos, acción y puzzles se unen en un simpático y colorista plataformas de corte clásico. Ofrece un desarrollo entretenido y unos buenos gráficos.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas sin complicaciones que te gustará a poco que te atraiga el género.**

Ratchet & Clank 2
Sony | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido e intenso que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

Rayman 3
UbiSoft | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego con mucho sentido del humor y mucha magia, que gracias a su genial control y variado desarrollo atrapará a toda la familia.

8 **VALORACIÓN: Es una pena que no sea más largo: es de esos juegos que no dejas hasta el final.**

Sonic Heroes
Sega | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y trepidante.**

Sphinx y la Maldita Momia
THQ | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Sorprendente y divertido, en este plataformas manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**

Whiplash
Eidos | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Cargado de exploración, saltos y humor negro, su pareja de protagonistas convierten su desarrollo clásico en original y muy divertido.



8 **VALORACIÓN: Un intenso plataformas con calidad de sobra para divertir a cualquiera.**

Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los enemigos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Este mes recomendamos...

(N) **1. Spider-Man 2**
■ El mejor Spiderman de la historia.

(↑) **2. SOCOM II**
■ El equipo perfecto para jugar Online.

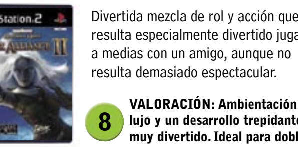
(↑) **3. ESDLA El Retorno del Rey**
■ Como la película, pero contigo de héroe.

(↓) **4. Red Dead Revolver**
■ Divertida e intensa recreación del Lejano Oeste.

(↑) **5. Chaos Legion**
■ Acción sin límites contra hordas demoníacas.

(↓) **6. Syphon Filter Omega Strain**
■ El regreso de un clásico de la acción.

Baldur's Gate: Dark Alliance II
Virgin | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Divertida mezcla de rol y acción que resulta especialmente divertido jugando a medias con un amigo, aunque no resulta demasiado espectacular.

8 **VALORACIÓN: Ambientación de lujo y un desarrollo trepidante y muy divertido. Ideal para dobles.**

Catwoman
EA Games | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

Plataformas y acción en una aventura que basa su atractivo en su protagonista. Por desgracia, el desarrollo termina aburriendo y las cámaras no ayudan.

7 **VALORACIÓN: Buena recreación del film que gustará a sus fans, aunque termina siendo repetitiva.**

Chaos Legion
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción, al estilo *Devil May Cry*, pero en el que podemos manejar a legiones que nos ayudan a acabar con los cientos de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción con intensas peleas que compensan su poca variedad.**

Cuestión de Honor
Sony | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una película "hongkongnesa" en la que tú eres el protagonista. Disfrutarás de los espectaculares combates y su original sistema de control.

8 **VALORACIÓN: Atrapa gracias a su desenfrenada acción. Aunque no te durará demasiado.**

ESDLA Las Dos Torres
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción sin cuartel basada en las dos primeras pelis, con una ambientación de lujo y un montón de detalles que te harán vivir una fascinante aventura.

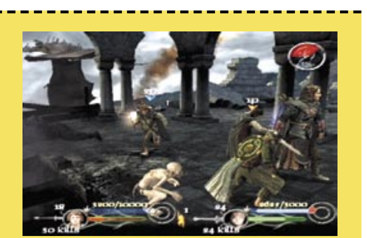
8 **VALORACIÓN: Aunque se trata de matar y matar, el juego engancha. Y a buen precio.**

3. ESDLA El Retorno del Rey
EA Games | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.

9 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.**



Enter the Matrix
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.**

Futurama
SCI | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una curiosa aventura que combina acción, plataformas, minijuegos, puzzles y disparos con el humor propio de la serie de TV. Y además es Platinum.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos variados y eres fan de la serie te lo vas a pasar en grande.**

Manhunt
Rockstar | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Violento juego de sigilo e infiltración en el que hay que sobrevivir a una macabra cacería humana en una ciudad llena de psicópatas donde somos el objetivo...

9 **VALORACIÓN: Cruel, sombrío y duro, un juego para adultos que disfruten con el gore y la tensión.**

Max Payne 2
Rockstar | 61,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

Una aventura oscura, propia del cine negro, da pie a un juego de acción trepidante que no ofrece ni un segundo de respiro. Eso sí, es poco variado.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, los tiroteos y las historias de policías, te encantará.**

Red Dead Revolver
Rockstar | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años

Un juego de acción original plagado de alternativas y muy divertido que además recrea el Salvaje Oeste de manera magistral.

9 **VALORACIÓN: Su acción es tan intensa que no podrás dejarlo hasta el final. Pero se hace corto.**

Shellshock Nam'67
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

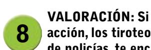
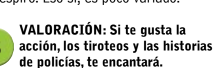
Ambientación de lujo para un juego que nos sumerge de lleno en la guerra de Vietnam y nos enfrenta a trepidantes combates. Lástima de fallos técnicos...

8 **VALORACIÓN: Gracias a su ambientación y ritmo de juego te atrapará si te gusta la guerra.**

SOCOM II: U.S. Navy Seals + Headset
Sony | 71,94 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



El mejor juego de acción táctica que encontrarás. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. Incluye el nuevo Headset.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.**

1. Spider-Man 2
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una gran recreación de la película que nos permitirá recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man. Una aventura única.

9 **VALORACIÓN: Un juego que emula como ningún otro la experiencia de ser un superhéroe.**




Syphon Filter: Omega Strain
Sony | 56,94 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un clásico de PSone que se estrena en PS2 manteniendo como premisa la acción de ritmo trepidante, eso sí, orientada al juego Online.

8 **VALORACIÓN: Una gran opción para disfrutar del juego Online. Jugando solo pierde.**

The Simpsons: Hit & Run
Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +7 años



Un simpático arcade que mezcla conducción, acción y plataformas en un cóctel explosivo protagonizado por los Simpsons. Humor a raudales.

8 **VALORACIÓN: Encantará a los fans de la serie por su cuidada ambientación y mezcla de géneros.**



Van Helsing
Vivendi | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +16 años




Refleja el espíritu aventurero de la película en un desarrollo plagado de acción, combinado con plataformas y puzzles al más puro estilo *Devil May Cry*.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción frenética, espectacular y divertido, aunque bastante corto.**

Los mejores Platinum

(↑) **1. True Crime**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Tiroteos, peleas, conducción y un gran entorno gráfico para un juego que rivaliza con la saga *GTA* y que merece la pena probar si te atrae el género. Lo disfrutarás.

(↑) **2. Prince of Persia**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



El juego revelación de las pasadas navidades estrena precio Platinum. A poco que te gusten las aventuras y las plataformas, no dudes en probarlo. No te defraudará.

(↑) **3. Tony Hawk's Underground**
■ **Deportivo | 29,95 €**



Mucho más que un juego de deporte de riesgo, este *THU* es un juego que combina la aventura con las acrobacias en un divertido desarrollo. Dale una oportunidad.

(↓) **4. Los Sims**
■ **Simulador | 29,95 €**

Si la idea de "jugar a vivir" te atrae, ésta es tu ocasión. Con su precio Platinum, *Los Sims* es una compra ideal si quieres experimentar nuevas sensaciones.

(↓) **5. GTA Vice City**
■ **Simulador de mafioso | 34,95 €**



Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(↑) **6. Metal Gear Solid 2**
■ **Aventura de infiltración | 29,95 €**

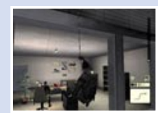
Es una de las joyas de PS2, un mito de las aventuras que, a este precio, nadie debería dejar de probar. ¿Quieres ser el único que no sabe lo que es *Metal Gear*?

(↑) **7. Pro Evolution Soccer 3**
■ **Deportivo | 29,95 €**



Fútbol del bueno a un precio inmejorable. Descubre las excelencias de un simulador que no será real en cuanto a equipos, pero que es una pasada a la hora de jugar.

(↓) **8. Splinter Cell**
■ **Aventura de infiltración | 29,95 €**



Si quieres saber cómo se las gasta el rival de Solid Snake y no quieres desembolsar mucho dinero, prueba esta aventura Platinum. Seguro que no te defraudará.

(↑) **9. Final Fantasy X**
■ **Juego de rol | 29,95 €**



El mejor juego de rol, con un factura gráfica de lujo y una historia que sabe cómo atrapar. Si te apetece estrenarte en el género, esta es una oportunidad de lujo.

(↑) **10. Burnout 2**
■ **Velocidad | 29,95 €**



El juego de velocidad más trepidante de PS2, que se pone otra vez de moda con el lanzamiento de la tercera parte. Si te gustan las carreras al límite, es tu juego.

Los mejores juegos PSone

(↑) 1. Pack Driver

■ Conducción/Acción | 24,95 €



El primer juego de conducción y aventura, como un *The Getaway*, pero sin bajarse del coche. Las dos primeras entregas en un pack irresistible.

(↑) 2. GTA Coleccionistas

■ Acción/Conducción | 19,95 €



En un mismo pack, y aun precio de lujo, las primeras versiones de *GTA* para PSone: *GTa2* y su expansión *GTA London*. Si eres fan de la saga, no te lo pierdas.

(↓) 3. Metal Gear Solid Band

■ Aventura de acción | 14,95 €



El mejor juego de acción e infiltración de la historia de PSone y a un precio de locos. Estamos ante un juego genial para fans de las aventuras.

(↓) 4. FIFA 2004

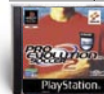
■ Simulador de fútbol | 29,95 €



El fútbol más realista del catálogo de PSone, con las mejores ligas del mundo, recreadas al detalle: clubes, jugadores, competiciones...

(=) 5. Pro Evolution Soccer 2

■ Deportivo | 29,95 €



Una nueva versión de este genial simulador de fútbol, que tiene el sistema de juego más realista. No hay nada mejor en PSone, en especial para jugar en compañía.

(=) 6. Gran Turismo 2

■ Conducción | 19,95 €



Una auténtica joya de los videojuegos que ofrece conducción real, 1.000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas... ¿Hace falta que te digamos más?

(=) 7. Tomb Raider III

■ Aventura de acción | 12,95 €



Una de las mejores aventuras de la señorita Croft en PSOne. Pero si quieres más, ahora puedes conseguir toda la colección por 12 € cada uno.

(=) 8. Syphon Filter 3

■ Aventura de acción | 19,95 €



Acción, infiltración y aventuras para uno de los juegos más emblemáticos de PSone. Un clásico que encandilará a cualquier buen aventurero.

(↑) 9. Time Crisis Proyecto Titán

■ Arcade de pistola | 22,95 €



El mejor juego de pistola para PSone, una versión de la famosa recreativa que muestra un excelente apartado gráfico y un montón de sorpresas.

(↓) 10. Medievil 2

■ Acción | 23,98 €



Un hilarante juego de acción con mucho humor negro, largo y divertido, protagonizado por un esqueleto capaz de "usar" la cabeza para algo más que pensar.

Lucha

Este mes recomendamos...

(=) **1. Soul Calibur II**
■ Espectáculo en estado puro. El mejor.

(↑) **2. Tekken 4**
■ La mejor lucha a precio Platinum.

(↓) **3. Mortal Kombat V**
■ La lucha más salvaje y completa.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno.

Bloody Roar 4

Hudson | 56,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de lucha asequible y fácil de manejar, que tiene en sus luchadores, capaces de transformarse en animales, y en su calidad gráfica sus atractivos.

7 **VALORACIÓN: Si buscas lucha sencilla y espectacular es una buena opción.**

Dragon Ball Z Budokai 2

Bandai | 56,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Muy similar a la primera parte, aunque con una ambientación aún mejor, 35 luchadores y nuevos modos de juego. Para fans de la serie.



8 **VALORACIÓN: Como juego de lucha le falta profundidad, pero si te gusta Dragon Ball...**

Mortal Kombat V: Deadly Alliance

Midway | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Lo más original de este arcade de lucha es que los personajes pueden usar tres estilos de combate distintos. Es espectacular y bastante gore.

9 **VALORACIÓN: Si eres fan del género, *MK* no debería faltar en tu colección.**

Onimusha Blade Warriors

Capcom | 41,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +12 años

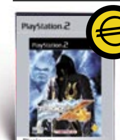


El universo de la saga *Onimusha* sirve de escenario para un juego de lucha basado en la magia y las espadas. Lo mejor es jugar cuatro a la vez.

7 **VALORACIÓN: Pese a su repetitivo desarrollo, sabe cómo divertir. Y más en compañía.**

Tekken 4

Namco | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

1. Soul Calibur II

Namco | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar durante mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**



Virtua Fighter 4 Evolution

Sega | 56,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Reedición de *VF4* que aporta algunos extras nuevos. Es uno de los juegos de lucha más completos y divertidos que se pueden encontrar. Todo un clásico.

9 **VALORACIÓN: Si no tienes la anterior entrega, no lo dudes: vas a alucinar con su jugabilidad.**

Varios

Este mes recomendamos...

(=) **1. SingStar**
■ Mucho más que un simple karaoke.

(=) **2. EyeToy Play**
■ Convierte tu cuerpo en un pad para jugar.

(=) **3. Time Crisis 3**
■ El mejor arcade de pistola. Como la recreativa.

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Dancing Stage Fever

Konami | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego de baile por excelencia. Demuestra tu ritmo y habilidad pulsando los botones correctos al son de la música. Si tienes alfombrilla alucinarás.

7 **VALORACIÓN: Ideal si quieres echarte unas risas con los amigos, y más si tienes alfombra de baile.**

Endgame

Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



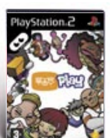
Un divertido arcade de disparo en el que debemos deshacernos de todos los enemigos que aparezcan. Sólo le fallan los gráficos, un poco sosos.



7 **VALORACIÓN: Si eres un fan de los arcades de pistola, no te va a defraudar gracias a su desarrollo.**

EyeToy: Play + Cámara

Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

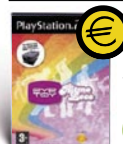


Gracias a la cámara que incluye, podrás jugar a docenas de minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo. Te va a encantar.**

EyeToy: Ritmo Loco + Cámara

Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

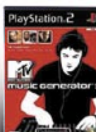


La expansión de EyeToy Play es un juego de baile en el que debemos demostrar nuestro ritmo y habilidad frente a la cámara. Hilarante.

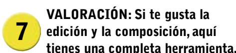
8 **VALORACIÓN: Resulta mucho más corto que *EyeToy Play*, pero igual de divertido.**

MTV Music Generator 3

Codemasters | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un editor musical que permite crear nuevos temas o modificar los incluídos. Presenta una enorme librería de sonidos y podemos grabar nuestras melodías.



7 **VALORACIÓN: Si te gusta la edición y la composición, aquí tienes una completa herramienta.**

Ninja Assault

Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un arcade de pistola que sabe enganchar gracias a su frenético ritmo de juego. Ofrece varias rutas, lo que alarga su vida útil.

8 **VALORACIÓN: Gráficamente no supera a *Vampire Night*, pero su ritmo de juego...**

SingStar + 2 micrófonos

Sony | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



30 canciones de todos los géneros, dos micrófonos y un juego que no sólo te invita a emular a tus artistas favoritos, sino que además puntúa tu actuación.

9 **VALORACIÓN: Un juego ideal para las reuniones, fans de la música y cantantes en potencia.**

Time Crisis 3

Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



El mejor y más largo arcade de pistola para PS2. Ofrece además un ritmo frenético y una calidad gráfica a prueba de bomba. ¿Quieres más?

9 **VALORACIÓN: Si tienes una pistola no lo dudes, éste es el juego que estabas esperando.**

Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.



CATWOMAN

•Ítems adicionales en la "Galería":
Ve a Opciones, luego a Cómics e introduce el código 1940 en la pantalla de la caja fuerte para desbloquear más imágenes.

PSI OPS

En el menú principal, ilumina la opción "Contenido Extra" y pulsa **R1** para sacar el teclado. Después introduce cualquiera de estos códigos en función del truco que quieras activar:

- **Tener todos los poderes desde el principio:** 537893.
- **Super PSI:** 456456.
- **A prueba de balas:** 548975.
- **Munición infinita:** 978945.
- **Sin cabeza:** 987978.
- **Misiones extra:**

Up And Over: 020615.
Pitfall: 05120926.
TK Alley: 090702.
Gear Gauntlet: 154684.
Bottomless Pit: 154897.
Tip The Idol: 428584.
Gnomotron: 456878.
Psi Pool: 565485.
Bouncy Bouncy: 568789.
Aura Pool: 659785.
Panic Room: 76635766.
Gasoline: 9442662.
Stop Lights: 945678.

- **Modos de juego:**

Modo Arcade: 05051979.
Modo Cooperativo: 07041979.
Modo Oscuro: 465486.
Modo Supervivencia: 7734206.

- **Jugar con otros personajes:**

Bikini Marlena: 135454.
Sara: 35488.
Tonya: 136876.
Training Barret1: 196001.
Training Barret2: 196002.
Training Barret3: 196003.
Training Barret4: 196004.
Training Barret5: 196005.
Training Barret6: 196006.
Wei Lu: 231324.
Fetish Pyro: 231644.
MP1: 321646.
Dock Worker: 364654.
Soldier: 365498.
Clown General: 431644.
Burned Soldier: 454566.
Stealth Nick: 456498.
General: 459797.
Psi Sara: 468799.
Jov Leonov: 468987.
Urban Nick: 484646.
Marlena: 489788.
Barrett: 497878.
Scorpion: 546546.
Training Nick: 564689.
Tranquility Wei Lu: 654654.
MP3: 654659.
Saranae: 65496873.
Suicide Sara: 678999.
Jack: 698798.
MP2: 698799.
Wasteland Nick: 975466.
Dragon Wei Lu: 978789.
Labcoat: 998789.

- **Enemigos suicidas:**
Cuando uses tu poder de control mental sobre un enemigo que tiene un arma, mantén **L3+R3** durante 10 segundos y el malo se pondrá de rodillas y se quitará la vida.

[A]

ALIAS

- **Selección de nivel**:
Después de terminar el juego una vez, en la pantalla donde pone "New Game" pulsa simultáneamente estos botones: **L1** + **R1**.
- **Passwords**:
WRECKING BALL: I.A. loca.
BIGDOGS: Los 50cc.
MINIGAMES: Todas las máquinas.
OBTGOFAST: I.A. experta.

[B]

BATTLESTAR GALACTICA

- **Desbloquear a Starbuck y Apollo para los Wingmen:**
En el menú de Extras introduce la siguiente combinación: ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↑, →, →.
- **Desbloquear vídeos de la serie original:**
Introduce cualquiera de estos códigos en el menú de Extras:
- ←, ↑, ←, ←, ↓, ←, ↑, ↓.
- ↑, ↑, ↓, ↓, →, ↑, →, ↓.
- →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑.
- ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←.
- ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →.
- ↑, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, →.
- →, →, →, →, ↓, ↓, ←, ←.
- →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↑, ↑.

[D]

DRIV3R

Introduce los siguientes códigos en el menú principal. Oirás un sonido.

- **Todos los vehículos:**
L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●.
- **Todas las misiones:**
L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●.
- **Todas las armas:**
R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2
- **Invencible (no funciona en el modo Historia):**
■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.

[E]

EL REY ESCORPIÓN

Para activar estos trucos, en el menú de pausa pulsa estas secuencias en función del efecto que quieras lograr.

- **Modo Cabezón:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, **R2** .
- **Activar todos los bonus:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ■, **R2**.
- **Salud al máximo y armas:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●.
- **Enemigos enanos:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■
- **Minotauro:**
Tienes que tener seleccionada un arma que se use con de una sola mano. Pausa el juego y pulsa:
↑, ↓, ←, →, ←, →, →, →.

[F]

FIGHT NIGHT 2004

- **Todos los escenarios:**
En el menú principal pulsa:
←, ←, ←, →, →, →, ←, →, →.
- **Cabezones:**
En el menú principal pulsa:
←, →, ←, →, ←, →, ←.
- **Luchadores enanos:**
En el menú principal ilumina "Jugar ahora" y pulsa: ←, →, ←, →, ←.

[H]

HITMAN CONTRACTS

- **Abrir todos los niveles:**
Para activar este truco, pusa en el menú principal:
✖, ▲, ●, ←, ↑, →, **L2, R2**.

[L]

LA GRAN EVASIÓN

Pulsa en el menú principal:

- **Seleccionar nivel:**
■, L2, ■, R2, ●, R1, ●, L1, L2, R2, ●, ■.
- **Munición infinita:**
■, ●, L2, R1, R2, L1, ●, ■, L1, R1, L1, R1.

LAS TORTUGAS NINJA

- **Nuevos uniformes:** Introduce los códigos y mantén presionado **L1** o **R1** cuando elijas al personaje:
  - Para Donatello: DDSMS o RRSLR.
  - Para Leonardo: LDMSR o RLSLS.
  - Para Michaelangelo: RRLMD o RLSLS.
  - Para Raphael: DMDML o SLSMM.
- **Poder de ataque doble:**
  - Para Donatello: DRLDS.
  - Para Leonardo: LMLSD.
  - Para Michaelangelo: SMRDL.
  - Para Raphael: RDSRL.
  - Para Leonardo: MRLLM.
- **Poder de defensa doble:**
  - Para Donatello: SSSMR.
  - Para Michaelangelo: MRRML.
  - Para Raphael: LRMDS.
- **Efecto Power Up doble:**
Los personajes se iluminan en rojo:
  - Donatello: DMDRS.
  - Leonardo: LSLSR.
  - Michaelangelo: MMSLR.
  - Raphael: SLDSM o MSLLR.

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Para activar estos trucos, pausa el juego e introduce cualquiera de las combinaciones que te damos. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho. Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado. Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero funcionan todos. Tú insiste.

- **Activar trucos:**
En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán. Pulsa: **R2**, **L1**, **R1**, **L2**, ←, ●. Fuera de la casa aparecerá un gnomo: significa que puedes meter más trucos.
- **Todos los objetos:**
Pulsa **L2**, **R2**, ↑, ▲, **L3**.
- **Rellenar motivos de tu Sim:**
Pulsa **L2**, **R1**, ←, ●, ↑. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim.
- **Más dinero:**
Pulsa **L1**, **R2**, →, ■, **L3**. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Conseguirás 10000 simoleones.
- **Todas las opciones sociales:**
L1, **R1**, ↓, ✖, **L3**, **R3**.

[M]

MANAGER DE LIGA 2004

- **Truco maestro:**
Introduce la palabra LMA2004A en la sección del juego "Introduce tu nombre" cuando empieces una partida. Después, ve a la sección "Códigos Bonus" dentro de "Opciones" y podrás activar o desactivar este truco que ofrece un montón de ventajas extra.

MANHUNT

- **Trucos salvajes:**
Consigue 3 estrellas en cada nivel para desbloquear un diseño. Como extra, consigue un rango de 5 estrellas y cada imagen desbloqueada mostrará la mitad de un código. Combina ambos códigos para conseguir el truco. Introduce los códigos en el menú principal.
- **Regeneración:**
R2, →, ●, **R2**, **L2**, ↓, ●, ←.
- **Equipación completa:**
R1, **R2**, **L1**, **L2**, ↓, ↑, ←, ↑.
- **Superpuñetazo:**
L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, **R1**.
- **Correr siempre:**
R2, **R2**, **L1**, **R2**, ←, →, ←, →.
- **Silencioso:**
R1, **L1**, **R1**, **L1**, →, ←, ←, ←.
- **Invisible:** ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.
- **Cazadores con voces de helio:**
R1, **R1**, ▲, ●, ■, **L2**, **L1**, ↓.
- **Piel de mono:**
■, ■, **R2**, ↓, ▲, ■, ●, ↓.
- **Piel de cerdito:**
↑, ↓, ←, ←, **R1**, **R2**, **L1**, **L1**.
- **Piel de conejo:**
←, **R1**, **R1**, ▲, **R1**, **R1**, ■, **L1**.

MAX PAYNE 2

- **Niveles y modos de juego:**
Durante el juego, introduce:
■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →,
■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →.
Comienza una partida nueva.

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

- **Espada de cristal:**
Mientras juegas, pulsa en el stick analógico izquierdo ↓ + ↑ en el stick analógico derecho y luego esta combinación: ✖, ●, ■, ▲.
- **Zen al máximo:**
Mientras juegas, mantén la ← en el stick analógico izquierdo + → en el stick analógico derecho y entonces pulsa esta combinación:
●, ✖, ■, ▲.

SPIDER-MAN 2





• **Superar el modo principal de juego:** Este código sólo puede introducirse si tienes una Tarjeta de Memoria puesta en la consola que no tenga partidas anteriores del juego grabadas en ella. Introduce la palabra HCRAYERT como si fuera tu nombre cuando te lo piden al principio. De esta forma tendrás el 40% del juego superado, es decir, el modo principal justo hasta haber derrotado al Doctor Octopus. Y por si fuera poco, tendrás también desbloqueados varios aumentos de habilidad, 21.000 Puntos de Héroe y algunos minijuegos abiertos, como "Exterminador de Alienígenas", "Cazador Mayor", "Domador de Tentáculos" o "Absorbedor de Shocks".

MAXIMO VS ARMY OF ZIN

• **Dinero e ítems infinitos:** En el nivel 9, Down with the Ship, tienes 3 minutos para destruir los seis reactores. Usando el Ataque Perforador podrás destruir un reactor con tres golpes. Rompe cinco reactores y gasta el resto del tiempo luchando contra enemigos para conseguir dinero. Cuando el tiempo esté a punto de agotarse, destruye el último reactor. Vuelve al nivel 2, compra mejoras y power-ups y cuando acabes de comprar cosas salva la partida y sal al menú principal. Vuelve a cargar la partida y ve de nuevo al nivel 9. Allí, repite la táctica para conseguir más dinero. Puedes hacerlo todas las veces que quieras.

MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

• **Abrir todos los niveles:** Selecciona "Profiles" en el menú principal, ilumina el de Jasmine Curry y pulsa **L1**+**R1**+ ▲ + ●.



[N]

NBA LIVE 2004

Ve a la opción "My NBA Live" y elige "NBA Codes". Introduce cualquiera de éstos en función del truco:

• **Toda la ropa NBA:** ERT9976KJ3.
• **Todas las zapatillas:** POUY98GY5.
• **La equipación deportiva:** YREY5625WQ.
• **Puntos de tiendas:** 87843H5F9P.
• **Personajes secretos:** Crea un jugador con uno de estos apellidos. Estará disponible como agente libre.

posneghx - Mario Austin.
skenxido - Malick Badiane.
zxccvdri - Sani Becirovic.
bbvdkcvm - Matt Bonner.
sdfgurkl - Carlos Delfino.
pockdlek - Andreas Glyniadakis.
sosodef - Jermanie Dupri.
oeisndla - Kyle Korver.
nbvksmcn - James Lang.
qwpoaszx - Paccelis Morlende.
whsucpoi - Aleksander Pavlovic.
poilkjmn - Rick Rickert.
ioubfdcj - Sofoklis Schortsanitis.
xcfwqase - Tommy Smith.
poioijis - Szymon Szewczyk.
itnvcjsd - Remon Van de Hare.
wmzkcoi - Xue Yuyang.

NFL STREET

Introduce estos códigos como si fueran el nombre de tu jugador para desbloquear a los siguientes equipos:

• **AE3278:** Equipo All-Star AFC East.
• **AN3278:** Equipo All-Star AFC North.
• **AS6884:** Equipo All-Star AFC South.
• **AW9378:** Equipo All-Star AFC West.
• **NE3278:** Equipo All-Star NFC East.
• **NN6789:** All-Star NFC North.
• **NS9378:** Equipo All-Star NFC South.
• **NW9378:** All-Star NFC West.

[R]

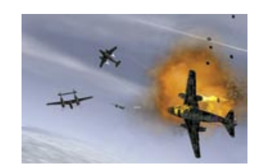
RED DEAD REVOLVER

• **Modo Cazarrecompensas y modo Difícil:** Supera el juego una vez y desbloquearás estas dos nuevas clases de dificultad.
• **Personajes y páginas de periódico:** Compra todos los ítems.
• **Muerde la bala:** Supera Fort Diego en modo Cazarrecompensas.
• **Golden Gun:** Supera The Siege en modo Cazarrecompensas.
• **Deadeye infinito:** Supera "Battle Finale" en modo Cazarrecompensas.
• **Modo Dios:** Completa "Fall from Grace" en modo Cazarrecompensas.
• **Sin distorsión:** Supera End of the Line en modo Cazarrecompensas.
• **Revólver Red Wood y dificultad "realmente difícil":** Completa el juego en el modo Difícil.

[S]

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

• **Munición infinita:** En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, **L1**, **R1**.



• **Todas los niveles de acción:** En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa ↑, ↓, ←, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.
• **Cabezas grandes:** En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.

SERIOUS SAM

• **Niveles perdidos:** Consiguiendo medallas de oro es posible desbloquear niveles extra. En la pantalla de selección de nivel del menú principal, pulsa ✖ para entrar en la sección "The Lost Levels".

Ancient Rome-Praetorian Camp: 3 medallas de oro.
Ancient Rome-The Forum Romanum: 5 medallas de oro.
Ancient Rome-The Forum of Trajan: 7 medallas de oro.
Ancient Rome-Addressing the Senate: 9 medallas de oro.
Ancient Rome-Caesar's Sanctum: 12 medallas de oro.
Feudal China-The Silk Road: 15 medallas de oro.
Feudal China-The Gate of Supreme Harmony: 18 medallas de oro.
Legendary Atlantis-The Steam Tower: 22 medallas de oro.
Legendary Atlantis-Geothermal Tunnels: 24 medallas de oro.
Legendary Atlantis-The Corridors of Power: 26 medallas de oro.
The Gallery: 31 medallas de oro.

SHREK 2

• **Todos los niveles:** Entra en el primer nivel y pulsa Start. Ve al álbum y pulsa: ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. Oirás una frase de confirmación. Sal del nivel y en el menú principal tendrás la opción para seleccionar el que quieras.

SOCOM II (ONLINE)

• **Visión nocturna en tercera persona:** Mantén pulsado Select hasta que aparezca la tabla de puntuación. Sin soltarlo, pulsa ↑, ↑, ↓, ↑.

SPY HUNTER 2

• **Todas las misiones y armas:** En el menú principal, pulsa: **L1**, **R2**, **L2**, **R1**, **R1**, **L2**, **R2**, **L1**.
• **Invencible:** Pausa el juego y pulsa: **L1**, **L1**, **L1**, **R2**, **L1**, **R1**, **R1**, **L1**, **L1**, **R2**.
• **Munición infinita:** Pausa el juego y pulsa: **R1**, **L1**, **R2**, **R2**, **L2**, **R1**, **L1**, **R2**, **L2**.

S.O.S.TRUCOS

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: **playmania.trucos@hobbypress.es.**

Trucos para 007 Nightfire

Hola. Lo primero es felicitaros porque sois la mejor revista de consolas, seguid así. Tengo un problema con el juego *007 Nightfire*: no consigo acabarle. ¿Sabéis algún truco? Me da igual que sea de invencibilidad o munición infinita. Un saludo de un fan de PS2 y de nuestra revista.

✉ **José Luis Cañibano (Huerta del Rey, Valladolid)**

Por desgracia no existen los trucos que pides para 007 Nightfire. Pero sí hay otro que puede serte útil: en el menú principal, ve a la opción Nombres en Clave y elige el perfil con el que juegues normalmente. Después elige Desbloquear Secretos, e introduce el la palabra PASSPORT. Así habrás desbloqueado todos los niveles de la aventura principal.

Las cartas del Tarot de Silent Hill 3

Buenas playmaníacos, os escribo porque estoy atascado en el *Silent Hill 3*. Me falta la combinación de las cinco cartas de Tarot para abrir una puerta y no soy capaz de dar con ella. Muchas gracias por vuestra ayuda.

✉ **Francisco Javier Sánchez (Getafe, Madrid)**

Para no perder mucho espacio, te damos directamente el orden el que debes colocar las cartas. Los huecos de la pared están colocados en tres columnas de tres filas cada una. Pues bien, si juegas en el nivel Normal de dificultad de los puzzles, coloca las cartas así: Ojo de la Noche en la primera fila de la primera columna; Sacerdotisa en la segunda fila de la primera columna; Colgado en la tercera fila de la segunda columna; Luna en la primera fila de la tercera columna; y Loco en la segunda fila de la tercera columna. En el caso de que juegues en el nivel difícil, este es el orden: la Sacerdotisa en la primera fila de la primera columna; El Colgado en la tercera fila de la primera columna; el Ojo en la primera fila de la segunda columna; el Loco en la segunda fila de la segunda columna; y la Luna en la segunda fila de la segunda columna.

Los estadios secretos de FIFA 2003

Hola amigos de Play2Manía. Sois los mejores y os sigo desde el número 12. Hace tiempo que tengo el *FIFA 2003* y no consigo desbloquear uno de los tres estadios que hay bloqueados. ¿Qué tengo que hacer para conseguirlo? ¿Cómo desbloqueo también el Torneo de Imbatibilidad? Muchas gracias.

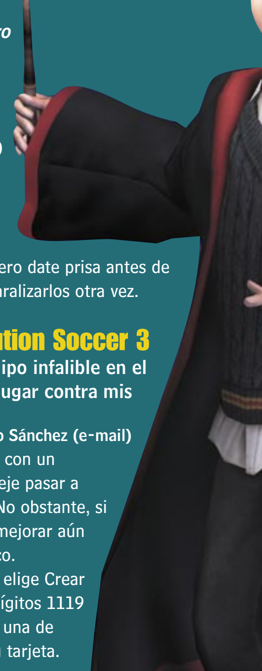
✉ **Juan Miguel Morales Morales (Cádiz)**

Para desbloquear el Torneo de Imbatibilidad debes ganar el torneo "Gira Mundial". Los estadios que tienes son el de Francia (que consigues ganado el Torneo de Club) y el de Seúl (que se desbloquea tras ganar la Copa Internacional). El que te falta es el de Yokohama. Para conseguirlo debes jugar 32 partidos en el Torneo de Imbatibilidad. Entonces oirás que el comentarista dice que es el Partido Final. Si lo ganas, desbloquearás el último estadio.

Usando Lumos en Harry Potter y el prisionero de Azkaban

Hola playmaníacos. Os felicito por la revista. Tengo el juego de *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* y en la misión Neville y el Ghoul, cuando llego a los hinkypunks después de coger el hechizo de luz de Ron, no consigo deshacerme de ellos. ¿Qué puedo hacer?

✉ **Alex (e-mail)**



Para acabar con estos bichejos transparentes, debes enfocarlos unos segundos con Lumus (el hechizo luminoso de Ron) hasta que veas que se solidifican. Inmediatamente, usa Flipendo para golpearlos. Si les das tres o cuatro ves morirán, pero date prisa antes de que se acabe el efecto de Lumus o tendrás que paralizarlos otra vez.

Un equipo infalible en Pro Evolution Soccer 3

Hola amigos. Quisiera saber si hay algún equipo infalible en el juego *Pro Evolution Soccer 3*, para después jugar contra mis amigos y pegarles una paliza.

✉ **Ángel Francisco Sánchez (e-mail)**

La clave para triunfar en *PES3* es coger un equipo con un delantero rápido y una defensa "leñera" que no deje pasar a nadie. Nosotros te recomendamos el Chamartín. No obstante, si quieres ganar a tus amigos a toda costa, puedes mejorar aún más las características de este equipo con un truco.
En el menú principal, abre la opción crear. Dentro elige Crear Jugador y después "Introducir Código". Pon los dígitos 1119 para que el Chamartín gane cinco puntos en cada una de sus características y guarda la configuración en tu tarjeta.

Atascado en un puzzle de Obscure

Hola playmaníacos. Me he quedado atascado en el puzzle de las brújulas que deben señalar algo en el juego *Obscure* y no sé que hacer. ¿Me podéis ayudar?

✉ Ignasi Torni (e-mail)

Lo primero que necesitas son las dos agujas de brújula. Ambas están en el piso superior de las Aulas. Si miras el mapa en el menú (que puedes encontrar en una pared de la planta baja de las aulas), la primera está en la habitación más a la derecha y la segunda en el despacho (la segunda habitación empezando por la derecha), sobre una mesa. En el mismo despacho hay un mapa en el que puedes encajar las dos agujas. Ahora debes ir a la habitación más a la izquierda, eliminar a un bichejo y mirar la placa conmemorativa que hay en el suelo junto a una pared. Verás marcadas las coordenadas 20º de Latitud y 330º de Longitud. Vuelve al despacho y haz que las dos agujas señalen al punto del mapa en el que se cruzan estas coordenadas.

☐ Atascada en XIII

Hola playmaníacos. Lo primero es felicitaros por la revista que cada mes estoy deseando leerla. Tengo un problema con el juego *XIII*, ya que cuando estoy encerrada en la cárcel no consigo salir. Al principio voy entre los guardianes, me introduzco en la celda y vienen a machacarme. Cuando los dejo K.O. le cojo la llave a uno y abro la puerta de un cuarto. Comienzo a subir por las cajas y voy por los conductos de aire, para continuar por encima de los azulejos, pero no llego a ninguna parte y lo he intentado millones de veces ¿Me podéis ayudar?

✉ Nuria Barrigas (Asturias)

Vas bien encaminada: hay que subir por las cajas y por los conductos de ventilación. Avanza por ellos hasta una rejilla que no puedes romper y después hasta una bifurcación. Toma el conducto que va la derecha. Avanza hasta una pared. A tu derecha hay otro conducto. Salta hasta él y avanza. Llegarás a una zona con dos rejillas. La de la derecha no se puede romper, pero encontrarás tres cuchillos. Rompe la de la izquierda y entra por un túnel. Al final verás una habitación con un guardia: por aquí continúa tu camino.

☐ Trucos para Medal of Honor: Frontline

Hola amigos de Play2Manía. Tengo *Medal of Honor: Frontline* y me lo quiero pasar con todas las medallas de oro, pero no lo consigo. ¿Hay trucos para modo dios o munición infinita? Muchas gracias.

✉ Rafael Colina (Madrid)

Pues sí, existen los trucos que pides. Pausa el juego y pulsa estas series de botones:
Invencible: **■, L1, ●, R1, ▲, L2, Select, R2.**
Munición infinita: **●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲, Select.**
Además, si quieres acabar la misión en la que estés con estrella de oro, teclea MONKEY en la máquina de escribir.

☐ Trucos para Pro Rally 2002

Hola, ¿podéis decirme por favor si existe algún truco para el juego de PlayStation 2 *Pro Rally 2002*? Muchas gracias. Un saludo.

✉ Santiago Alberto Bada (e-mail)

Para activar los siguientes trucos, teclea como nombres estas palabras:
Todos los coches, trazados y modos: PEROPAVO / Todos los coches: MACHOMAN
Todos los trazados: MORATA / Todos los coches de bonus: THEMASTER
Todos los modos de juego: PACMAN / Modo Challenge: CUAQUEZ
Modo Trophy: MADDUCK / Campeonato en el modo profesional: OOOH SI

☐ Buscando un ordenador en Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Hola amigos de Play2Manía. Me gusta vuestra revista. He alquilado el juego *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, y tengo un problema: estoy en el tren y no encuentro el ordenador, ¿dónde está? Se despide un amigo.

✉ Francisco Javier Bruno (Nules, Castellón)

El ordenador está en la zona de los compartimentos, concretamente en el tercero, el mismo en el que está Soth. Es decir, que tienes que pasarte casi toda la fase para llegar a él. A grandes rasgos: primero introdúcete en el vagón por la trampilla en el techo del tren, elude al revisor, pasa por la parte baja del tren y después evita a los matones de ese vagón (una buena manera es deslizarte por el lateral exterior del tren). Llegarás la zona de los compartimentos.

☐ Destruyendo un bar de Driv3r

¡Hola amigos de Play2Manía! Me he atascado en el *Driv3r*. Estoy en la misión "Impresionando a Lomaz". ¿Qué hay que destruir en el bar? Elimino a los enemigos y me dicen que queda algo. ¿Qué es?

✉ Carlos Sanz del Castillo (Madrid)

A ver: tras cargarte a los enemigos (el de la barra, los dos de los servicios y el del billar), destruye las mesas, sillas, botellas, cuadros, hasta que se llene la barra. Tienes que ser muy rápido. Entonces verás una escena de vídeo, y objetivo cumplido. Si tienes el lanzagranadas, será más rápido.

[T]

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principa, ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce estos trucos:
- **Coches más rápidos:** ■, ■, ■, ■.
- **Todos los coches:** ✖, ●, ✖, ●.
- **Coche de ladrillos:** ●, ●, ▲, ■.

THE SUFFERING

Durante el juego, mantén presionados **R1 + L1 + ✖** e introduce cualquiera de estos códigos (para desactivarlos vuelve a introducirlos):
- **Modo Ácido:** ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.
- **Fotos familares:** ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.
- **Abismos:** ↑, ↑, ↑, →, →, →.
- **Magia direccionada:** ←, →, ↓, →, R2, ←, ↑, ←.
- **Fotos familiares sangrientas:** ←, →, ←, →, ←, →, R2.
- **Llenar la salud al máximo:** ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Armas y objetos:** ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.
- **Conseguir la Gonzo Gun:** ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.
- **El infierno en una botella:** ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.
- **Subir el nivel "maligno" de Torque:** ←, ←, ↓, ↑.
- **Subir el nivel "bueno" de Torque:** ↑, ↑, →, ↑.
- **Deja que todos veamos la luz:** ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2.
- **Llega la locura:** →, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2.
- **Recargar munición de las armas:** ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.
- **Como el demonio:** ↑, ↓, ←, →.
- **Dile hola a mi pequeño amigo:** ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2.
- **Limpieza total:** ↓, ↑, →, ←.
- **El Big Bang:** →, →, →, ←, ←, ←.
- **Botella de Xombium llena:** →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.

TENCHU 3

- **Salud hasta 100:**
Pausa el juego y pulsa:
↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■.
- **Todos los ítems en la tienda:**
En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R1 + L1** y pulsa:
↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, →, ■, ■.
- **Desbloquear nivel Bonus:**
En la pantalla del título, pulsa:
L1, ↑, R1, ↓, L2, →, R2, ←.
- **La cara "B" de la BSO:**
En la pantalla del título, pulsa y mantén **R2 + L1** y pulsa:
↓, ■, ↑, ■, →, ■, ←, ■.
- **El auténtico Rikimaru:**
En la pantalla del título, pulsa y mantén **R1 + L1**, y pulsa:
←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑.
- **Incrementar la cantidad de cada objeto que tienes por 10:**
En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R2 + L2** y pulsa:
■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →.
- **Todos los personajes:**
Para desbloquear en el modo Multijugador a personajes como Tesshu, en la pantalla del título pulsa **L1**, R2, **L2, R1, →, ←, L3, R3.**
- **Todas las misiones:**
En la pantalla de selección de misión, pulsa **R3, L3, R2, L2, R1, L1.**

TRUE CRIME

Pausa e introduce estos trucos:
- **Subidas de nivel de conducción:** ←, →, ←, →, ✖.
- **Movimientos de pelea:** ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.
- **Localización:** ✖, ✖, ■, ▲.



X-FILES. RESIST OR SERVE

Introdúcelos en el menú de "Options".
- **Munición infinita:** L1, L2, ✖, R2, R1.
- **Todos los bonus:** ←, R1, L1, ↓, ●.
- **Todos los niveles:** R2, →, L2, ↑, ■.
- **Invencible:** ↑, ■, ●, ✖, ↓.
- **Balas explosivas:** ✖, ●, ■, L2, R2.

TRANSFORMERS





- **Códigos para los Autobots:**
Introduce cualquiera de estos códigos en el cuartel general de los Autobots:
  - Cabezas grandes: **●, ●, ●, ■, L1, L1, L1, L2.**
  - Vuelo inclinado de la cámara: **●, ●, ↑, ↓, R1 , R2, ↓, ↓.**
  - Chorro infinito: **↑, ↑, ■, ●, ■, ■, L1, L2.**
  - Powerlink infinito: **↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.**
  - Sigilo infinito: **↑, ↑, ↓, ↓, L1, L2, L1, L2** (has de tener equipado el minicon convertidor).
  - Super rayo tractor: **L2, L2, ■, ●, ■, R1, R1, R2.**
  - Modo Turbo: **L1, R2, R2, ■, ■, ■, ■, L1.**
  - Desbloquear todos los minicons: **L1, L2, ●, ●, ■, ●, L2, L1.**
- **Completar niveles y derrotar jefes:**
Entra en la pantalla de selección de dificultad e introduce allí cualquiera de estos códigos. Si lo haces bien, oirás la frase "Código aceptado".
  - Pelea final con el jefe en el nivel del Amazonas completada: **←, ←, →, L1, R2, ←, ←, →.**
  - Nivel del Amazonas completado: **L1, L1, L2, ■, ■, ●, R1, R2.**
  - Pelea final con el jefe en el nivel de la Antártida completada: **L1, ←, L2, →, ■, ■, ●, ●.**
  - Nivel de la Antártida completado: **R1, R1, R2, L2, L1, L1, R1, R1.**
  - Pelea final con el jefe en el nivel del Atlántico completada: **L2, ←, →, →, ←, L2, L2, L2.**
  - Nivel Atlántico completado: **●, ■, ●, ■, →, ←, ←, →.**
  - Pelea final con el jefe en el nivel de la Nave Espacial completada: **→, →, ■, R1, R2, ●, ←, ←.**
  - Nivel Alaska completado: **R1, ●, R1, ■, ←, ←, →, ←.**
  - Nivel Amazonas profundo completado: **←, →, ←, ←, →, R1, R2, ●.**
  - Nivel La Tierra completado: **R2, R1, L1, L2, ■, ●, ■, ●.**
- **Desactivar la sobrecarga de Minicom:**
En la pantalla del cuartel general de los Autobots, cuando seleccionas a tu autobot y la misión a cumplir, introduce este código:
R1, R1, L2, R1, R1, L2, ●, ●. De esta forma desactivarás la sobrecarga Minicom y podrás equipar 4 minicoms cualquiera sin tener en cuenta su cantidad de poder.
- **Invencible:**
Pausa el juego en cualquier momento y pulsa:
R1, ●, ●, R1, R2, L1, L1, L2.
- **Eliminar a cualquier enemigo con un disparo:**
Pausa el juego en cualquier momento y pulsa:
■, ●, ■, ●, L1, L1, L2, L1.
- **Desbloquear todos los extras:**
Desde el menú principal, selecciona "Extras" e introduce este código en el menú de Extras:
■, ■, ●, ■, ■, ●, L1, L2.







¡Completa tu colección!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE PLAY2MANÍA

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees.
3. Recíbelos en tu domicilio a precio de **2,99 €** + gastos de envío*.



Guía coleccionable: *Tomb Raider EADLO.*
Guías: *Ratchet & Clank* y *Midnight Club II.*
Comparativa: *Indiana Jones* Vs. *Tomb Raider.*
Suplemento: Más de 3.000 trucos.



Guía coleccionable: *Kingdom Hearts.*
Guías: *SOCOM* y *Midnight Club II.*
Comparativa: Los mejores juegos de rol.
Suplemento: Juegos de Cine.



Guía coleccionable: *007 Nightfire* y *Medal of Honor Frontline.*
Guías: *Colin McRae 04* y *Soul Calibur II.*
Comparativa: Juegos de lucha.



Guía coleccionable: *Jak II El Renegado.*
Guías: *ESDLA El Retorno del Rey* y *WRC3.*
Comparativas: *FIFA 2004* Vs. *PES3.*
Suplemento: 40 fichas de trucos.



Guía coleccionable: *True Crime Streets of L.A.*
Guías: *Pro Evolution Soccer 3* y *Broken Sword.*
Comparativa: Shoot'em up subjetivos.
Suplemento: Calendario 2004.



Guía coleccionable: *Ghosthunter.*
Guías: *Prince of Persia* y *FIFA 2004.*
Comparativa: Los mejores plataformas.
Suplemento: Más de 4.000 trucos.



Guía coleccionable: *Medal of Honor Rising Sun.*
Guías: *Need for Speed Underground* y *Time Crisis 3.*
Comparativa: Carreras ilegales.
Suplemento: Lo mejor al mejor precio.



Guía coleccionable: *Los Sims Toman La Calle.*
Guías: *007: Todo o Nada* y *Dragon Ball Z 2.*
Suplemento: Los futuros éxitos de 2004.
TODO PS2: CD con vídeos y páginas de la revista.



Guía coleccionable: *Final Fantasy X-2.*
Guías: *007: Todo o Nada* y *Cuestión de Honor.*
Comparativa: Aventuras de Terror.
Suplemento: 37 fichas de trucos.



Guía coleccionable: *Forbidden Siren y Alias.*
Guías: *SOCOM II* y *Los Simpsons Hit & Run.*
Comparativa: Acción de espada y brujería.
Suplemento: Más de 4.000 trucos de la A a la Z.



Guía coleccionable: *Project Zero II.*
Guías: *SOCOM II* y *Tony Hawk's Underground.*
Comparativa: Aventuras de conducción.
Suplemento: Especial E3: los juegos que vienen.



Guía coleccionable: *Onimusha 3.*
Guías: *H. P. Prisionero de Azkaban, Euro 2004* y *Obscure.*
Comparativa: Juegos de espionaje.
Suplemento: Guía de compras.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO **9** EUROS!



¡También puedes pedir tus números atrasados de **Play2Manía Guías & Trucos** y **Play2Manía Guías Platinum**!





Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias



SPIDER-MAN 2

Emular a un famoso superhéroe no es tan fácil como parece: tienes que luchar con supervillanos, realizar un sinfin de tareas secundarias, proteger una ciudad entera... ¿Querias grandes poderes? Pues ahora también tienes grandes responsabilidades. Menos mal que con esta guia vamos a solucionarte tus problemas.

Lo que habría podido ser

Objetivos: Aprende los fundamentos.

Los primeros capítulos son un tutorial en el que seguimos las órdenes de un misterioso "instructor" para coger confianza en nuestras habilidades arácnidas. Primero, **trepa por la pared** del edificio más cercano pulsando ● ❶. Luego **aprende a realizar saltos** más o menos potentes manteniendo ✖ pulsado. Por último, tienes que **alcanzar el Marcador de Destino azul** que hay en la azotea de un rascacielos cercano ❷.

¿Estás listo para combatir el crimen? Pues adelante.





Un día en la vida

Objetivos: Combate el crimen • Compra Velocidad de Balanceo Nivel 1 en la tienda.

El siguiente paso es **tirarte del edificio** en la dirección que indica la **flecha verde** y **lanzar una telaraña** al edificio de enfrente con R2 ❶. Así ganas tus primeros **50 Puntos de Héroe**.

Balanceate un poco para coger soltura. Poco después, haz frente a la **primera emergencia**: un asalto en la Sala de Juegos. Alcanza con tus balanceos el **Marcador azul** que indica la posición del coche en el que huyen los malos ❷. Cuando te vean, el coche se detendrá y los **cuatro ladrones** huirán a pie. Aparecen como **puntos rojos** en el mapa de la parte inferior derecha de la pantalla. Acaba con tres a golpes. Al último tienes que eliminarlo con un **gancho arácnido**: esprinta hacia él con L2 y pulsa ■ ❸. Coge el **icono de salud** que cae del cielo. A partir de ahora, cada banda de enemigos que elimines dejará uno de estos iconos. **Vuelve a la Sala de Juego** siguiendo el Marcador azul. El dueño te dirá que puedes pasar cuando quieras a probar sus juegos. **(ver LA SALA DE JUEGOS)**

Después, tu tutor te pedirá que amplíes el mapa. Tu siguiente objetivo es **ir a una tienda para adquirir la primera spider-mejora**, la **Velocidad de Balanceo Nivel 1**, y completar así el segundo objetivo ❹. Cuando llegues, disfruta de la secuencia de vídeo posterior.



Los Marcadores de destino

En *Spider-Man 2* es imposible perderse. La localización de los lugares en los que debes cumplir los objetivos específicos de cada misión viene indicada en la pantalla por un **Marcador de Destino azul o blanco**. Sólo tienes que ir en su dirección para encontrar el punto exacto. Por eso, en este guía no vamos decirte continuamente "sigue el Marcador", ya que tú lo verás en pantalla. Sólo cuando haya más de un Marcador a la vez, te diremos en qué orden debes seguirlos.





La Sala de Juegos



La Sala de Juegos te permite activar una serie de pruebas que, en realidad, **son un completo tutorial** sobre todos y cada uno de los poderes de Spider-Man. Por lo tanto, te será muy útil realizarlas todas para aprender a realizarlos con soltura. Eso sí, para abrir cada una tienes que superar la anterior.







La puntualidad, ladrona del tiempo

Objetivos: Recupera el maletín robado y ve a la clase de Connors (700 Puntos de Héroe) • Acude a la cita con Mary Jane y Harry (200 Puntos de Héroe) • Ve a la pizzería y reparte una pizza (250 Puntos de Héroe) • Consigue 2.000 Puntos de Héroe • Detén el robo en el museo y persigue a la Gata Negra (900 Puntos de Héroe).

El siguiente **Marcador** está a más de un kilómetro, pero verás lo rápido que se cubren las distancias con tu balanceo. Al llegar un policía te pide que **recuperes un maletín robado**. Esta vez los ladrones son agresivos, así que **paraliza a unos cuantos con la telaraña** (L1 + ▲) 1. Así quedarán indefensos unos segundos y podrás acabar con el resto. Tras eliminar a siete, **el último ladrón huirá con el maletín**. Localízale con el mapa y detenle. Devuelve el maletín a su dueña 2.

Tu siguiente objetivo es una azotea de la Universidad Empire State. Tras el vídeo debes **ir a la pizzería**. Desde este momento, algunos ciudadanos (**puntos verdes** en el mapa) te pedirán ayuda.
(Ver CIUDADANOS EN APUROS)

Si hablas con ellos te advertirán de una **emergencia** que puedes detener para ganar **Puntos de Héroe** 3. Para avanzar en el capítulo **necesitas 2.000 puntos**, así que tú verás...

Ahora pueden pasar dos cosas: que debas ir primero a la pizzería (indicada por un **Marcador blanco**), o que aparezca otro **Marcador azul** que señala una cita con Harry y Mary Jane. Hay que **hacer las dos cosas**, así que no importa el orden. En la pizzería el dueño te pedirá **que lleves una pizza**. El punto de entrega está sólo a 300 metros, y tienes **3:00 minutos** para entregarla y regresar a la pizzería 4. Después podrás hacer repartos de pizza cuando quieras.
(ver REPARTIDOR DE PIZZA)

Si no ocurrió antes, ahora sí que aparecerá el **Marcador azul** de la cita con Mary Jane y Harry. Cuando llegues verás un nuevo vídeo.

Alcanza los 2000 Puntos de Héroe. Cuando los consigas, acude a la cita con Mary Jane y verás otro vídeo en el que **unos atracadores se cuelan en un museo**. Al museo se entra por una puerta a pie de calle. Los atracadores están en los dos niveles del museo y son peligrosos, así que **emplea tus trucos con la red** 5. Cuando acabes aparecerá la **Gata Negra**. Persíguela balanceándote entre rascacielos. **No dejes que se aleje** más allá del máximo del indicador de distancia de la esquina superior de la pantalla o tendrás que empezar de nuevo. La **estela blanca** que deja la Gata, además del **Marcador** que indica su posición, te servirán de guía 6. La persecución termina en una azotea, donde la Gata te dará esquinazo.

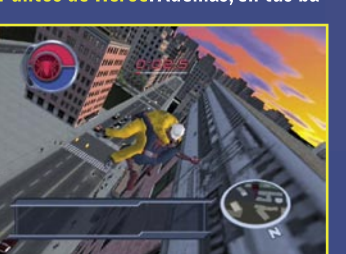






Ciudadanos en apuros

Ya en este tercer capítulo, tienes libertad para acudir a las llamadas de los ciudadanos de Nueva York. Un **Marcador verde** indica su posición. Pulsa ■ para hablar con ellos y podrás resolver las emergencias. Ésta es la forma más común de ganar **Puntos de Héroe**. Además, en tus balanceos también verás **Marcadores morados**. Son emergencias menores que se producen en tiempo real (es decir, que no tienes que pararte a hablar con nadie para que se produzcan). Cualquiera de estas emergencia moradas te otorga **100 Puntos de Héroe**.





Repartidor de pizza



Otra buena forma de conseguir Puntos de Héroe es acudir a la pizzería del Señor Aziz. Los encargos serán cada vez más difíciles de cumplir, llevando varias pizzas a la vez. Y siempre tendrás que volver a la pizzería tras acabar el reparto para validar el reparto y sumar los puntos a tu marcador.







Todo en un día

Objetivos: **Completa el encargo del Daily Bugle (700 Puntos de Héroe) • Compra mejora Velocidad de Balanceo Nivel 2 en la tienda • Detén al Rino (1.500 puntos de Héroe) • Consigue 3.000 Puntos de Héroe más.**









Al comienzo de cada capítulo aparecen n**uevas Mejoras de Héroe** en las tiendas. Pásate por alguna de ellas, para comprar la **Velocidad de Balanceo Nivel 2** ❶.

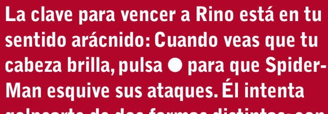
Dirígete al Daily Bugle. Sube a la azotea del edificio y entra por la **claraboya** ❷. Aparecerás en los servicios vestido de Peter Parker. Entra en la redacción y **habla con Betty**, la secretaria de J. Jonah Jameson. Tras un vídeo, Robbie, el redactor jefe del Bugle, te adjudicará un nuevo encargo: **hacer 5 fotos desde puntos elevados de Manhattan**. Sal a la azotea del edificio. Un **Marcador amarillo** te indicará desde donde debes hacer cada una de las fotos. La posición concreta la marca un gran **icono morado**. Cuando llegues hasta él, pulsa ■ para sacar la foto ❸. Todas son desde el Empire State, las primeras pegado a la pared y las otras en partes más altas. La última es desde lo alto de la antena ❹. Vuelve a la redacción del Bugle. Tras hablar con Robbie en un vídeo, **entra en el despacho de Jameson** para completar la misión. Sal del Bugle y **verás al Rino** atracando un establecimiento.

(ver SUPERVILLANO: EL RINO)

Tras derrotar al villano, si ya has alcanzado los **3.000 Puntos de Héroe** en este capítulo pasarás al siguiente. Si no, te toca cumplir varias tareas secundarias.

Supervillano: El Rino

La clave para vencer a Rino está en tu sentido arácnido: Cuando veas que tu cabeza brilla, pulsa ● para que Spider-Man esquive sus ataques. Él intenta golpearte de dos formas distintas: con embestidas y con golpes giratorios con el aparato que ha robado. Al esquivar las embestidas con el sentido arácnido, saltas y le propinas un golpe. Cuando esquivas el ataque giratorio, el Rino queda mareado y es cuando hay que golpearle. Estas son las dos únicas maneras de herirle, pero esquivarle es sencillo, así que acabar con él también.



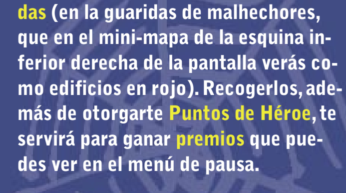




Los iconos ocultos

Repartidos por Nueva York hay iconos dorados de varios tipos: 130 objetos de boyas (en la boyas que hay en el río), 150 objetos de rascacielos (en la azoteas de los edificios más altos), 75 objetos secretos (pueden estar en cualquier parte) y 37 objetos de guaridas (en la guaridas de malhechores, que en el mini-mapa de la esquina inferior derecha de la pantalla verás como edificios en rojo). Recogerlos, además de otorgarte Puntos de Héroe, te servirá para ganar premios que puedes ver en el menú de pausa.









Una reunión de las mentes

Objetivos: Ve al apartamento del Doctor Octavius • Compra la Mejora Ataque Presa en la Tienda • Consigue 2.000 Puntos de Héroe.

Lo primero es **comprar la Mejora de Ataque Presa** en cualquier tienda (y cualquier otra mejora que te interese, claro) ❶.

Después, ve al laboratorio de Otto Octavius. Aterriza en la azotea y usa el icono Cambiar para vestirte de Peter Parker. Verás un nuevo vídeo en el que nuestro héroe conoce a Octavius. Este objetivo no te dará Puntos de Héroe, así que los 2.000 necesarios para pasar de capítulo debes currartelos tú. Ya sabes lo que toca: **ayudar a la gente, repartir pizzas...** ❷.





Gata y ratón

Objetivos: Encuentra los cinco objetos de foto • Persigue a la Gata Negra (1.000 puntos) • Ve al apartamento de Mary Jane • Llega a tiempo al cine (600 puntos) • Compra Velocidad de Balanceo Nivel 3 en la tienda • Consigue 2.000 Puntos de Héroe más.

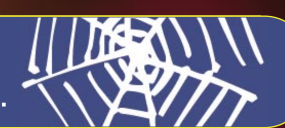
Tienes dos objetivos principales: encontrar cinco iconos llamados "objetos de foto" y acercarte al piso de Mary Jane. Puedes hacerlos en el orden que quieras. Para encontrar los cinco iconos, balanceate hacia el **Marcador amarillo**. Cuando llegues a un parque, verás que aparecen cinco marcadores, todos en los tejados de los edificios de alrededor, indicando la posición de cada objeto ❶.

Cuando los cojas todos, un vídeo mostrará a la Gata Negra saliendo de una joyería. De nuevo te toca perseguirla balanceándote entre edificios ❷. **No puedes alejarte** más de lo que indica el marcador de distancia o fallarás la misión y tendrás que repetirla. Esta vez, la Gata va más rápido. En el tramo final de la persecución, cuando la Gata se encarama a rascacielos muy altos, tienes que **apurar al máximo los balanceos** (pulsando L1 para ganar impulso y ✖ mientras te balanceas) para que no se escape. Al final, verás otro vídeo ❸.

Respecto a la casa de Mary Jane, un **Marcador blanco** te indica la posición. Cuando llegues a ella, lee una **nota** en la que M.J. te cita en el cine. Tienes **40 segundos** para llegar, así que dirígete como el rayo al **icono de cambio** entre dos contenedores de basura ❹. **Si fallas perderás 600 puntos,** pero podrás continuar el desarrollo del capítulo. A partir de este momento, puedes volver cuando quieras a casa de Mary Jane.

(ver CASA DE MARY JANE)

En cualquier momento del capítulo, pasa por una tienda para comprar la **Velocidad de Balanceo Nivel 3** ❺. Y también debes ganar Puntos de Héroe para **llegar a los 2.000** necesarios para completar el nivel.







Casa de Mary Jane

Tras la primera visita a casa de Mary Jane, puedes volver siempre que quieras y ella te citará en otro punto de la ciudad. Si llegas a tiempo a cada punto, conseguirás interesantes cantidades de Puntos de Héroe, pero te advertimos que, desde la tercera cita, la dificultad aumenta bastante y no es fácil alcanzar a tiempo el objetivo.











Orgullo y prejuicio



Objetivos: Completa el encargo de Daily Bugle y detén a Quentin Beck (1500 puntos).
• Consigue 3.000 Puntos de Héroe más.







Acude de nuevo al Bugle, donde Jameson te encarga que vayas al **Palacio de Deportes** para fotografiar a **Quentin Beck**, un experto en efectos especiales que ha retado a Spider-Man. Ve al Palacio y entra por la puerta a pie de calle ❶.

Beck te reta a un singular desafío: "arrojar" más presidiarios que él a unos fosos circulares. Hay **tres rondas** y en cada una salen varios presos de las puertas. Fíjate cuál de las puertas por las que salen los presos está más cerca del **foso iluminado de verde** en ese momento. Corre hacia los presos que salen por esa puerta, así evitarás perder el tiempo. **Pulsa ▲ y ●** para atraparlos con una red y atraerlos hacia ti ❷. Una vez agarrados, arrójalos al foso iluminado en verde con ● ❸.

Tras derrotarle, Beck te reta a otro desafío: cruzar el terreno de juego evitando que te acierte con sus láser. Tu parapeto son series de plataformas colocadas en vertical. Al final de cada serie hay un **interruptor** que debes pulsar para trasladarte hasta el inicio de la siguiente serie. Si te quedas sin parapeto intenta alcanzar el más cercano, pero **si Beck te acierta tres veces** (y su puntería es extraordinaria), **quedas eliminado**.

La primera serie es la única al nivel del suelo, y son plataformas que bajan de una en una rápidamente, así que **corre usando "esprintar"** (R2) para llegar al **primer interruptor** ❹. Púlsalo y subirás a la segunda serie. Trepa hasta que veas una **plataforma móvil** y pégate a ella cuando esté cerca para que te lleve a las plataformas de enfrente ❺. Haz lo mismo al llegar a una segunda plataforma móvil y sube hasta el siguiente **interruptor.** Para pasar la siguiente serie, avanza pegado por las plataformas estáticas verticales en lugar de caminar por las móviles ❻. Tras pulsar el **interruptor**, llegarás a una fila de plataformas que giran alternativamente, una sí y una no. Espera a que gire la que tienes delante para avanzar hasta ella ❼ y llegarás a otro **interruptor**. En la siguiente serie, cada plataforma se mueve arriba y abajo, pero como las que están juntas nunca llegan a perder el contacto del todo, no tendrás problemas en avanzar haciendo "zig-zag" ❽. Para superar la última serie, salta de una en una en dirección contraria a su movimiento y sin cargar el salto con ✖ ❾. Así llegarás al **último interruptor**.

Tras salir del estadio, alcanza la cifra de **3.000 Puntos de Héroe** para pasar al siguiente capítulo.

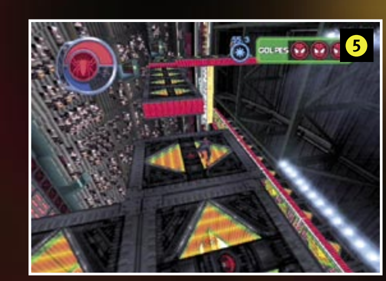
Carreras arácnidas

Los iconos con grandes estrellas, que puedes ver en el mapa del menú de pausa, marcan las carreras contra el crono con las que ganas Puntos de Héroe. En estas carreras, hay que pasar por "check-points" redondos, en ocasión haciendo un determinado movimiento que se indica en la parte inferior izquierda de la pantalla. Si las superas todas, conseguirás las medallas de Plata y Oro (dependiendo de los tiempos que logremos), que podemos ver en el menú de pausa.

















Azúcar y especias

Objetivos: Ve al apartamento del Doctor Octavius • Ve al teatro en el que trabaja Mary Jane (1.000 Puntos de Héroe) • Sigue a la Gata Negra • Detén a la banda de ladrones de arte (1.000 Puntos de Héroe) • Compra mejora de balanceo Nivel 4 en la tienda • Consigue 3.000 Puntos de Héroe más.







Para empezar, compra la mejora Velocidad de Balanceo nivel 4. Ve al **apartamento de Octavius**, usa el **icono "Cambiarse"** que hay en la azotea (1) y Peter hablará con Octavius en un vídeo.

Ahora tienes 3' 20" para llegar hasta el teatro en el que actúa Mary Jane. Pero a mitad de camino, serás interrumpido por unos **ladrones** que han provocado un incendio en una joyería. **Hay cuatro ladrones en la calle y un francotirador** encaramado en el edificio que hay frente al incendio. Dale su merecido a todos (2). **Otros tres rufianes tratarán de escapar con las joyas en una camioneta**. Corre hacia ella e intenta derribar al francotirador de la parte trasera antes de que arranque (3). Después, **persigue la camioneta, párala a golpes** y acaba con los dos ladrones que salen de ella.

Balanceate hasta llegar al teatro. Llegarás tarde a la obra de M.J. y en un vídeo ves cómo John Jameson va a buscarla. Entonces aparecerá de nuevo la **Gata Negra** (4), que te sopla que ha encontrado el **escondite de la red criminal** que roba obras de arte. **Sigue de nuevo a la Gata** balanceándote entre edificios. Al poco de comenzar la persecución, se parará un instante pero no cantes victoria: te toca seguirla un rato más.

Finalmente te llevará hasta la banda, que está trasladando obras de arte robadas. Para darles su merecido **cuentas con la ayuda de la Gata**, pero estos tipos están todos armados y son bastante peligrosos. Por eso **no está de más que les quites sus armas** (pulsado un instante ▲) **y los enredes en telaraña** (▲ + R2) (5). También tus reflejos arácnidos te vendrás bien. Cuando acabes con ellos, verás que la Gata se ha largado con una estatuilla robada.

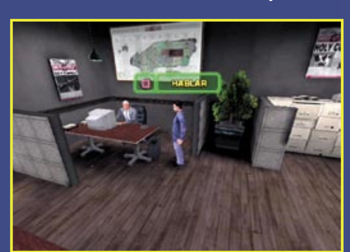
Consigue los Puntos de Héroe que te falten para llegar a 3.000 ayudando a más gente o volviendo a repartir pizzas por la ciudad.





Unos encargos

En la redacción del Bugle, el redactor jefe Joe "Robbie" Robertson te hará unos cuantos encargos para que realices fotos desde determinados puntos de la ciudad en un tiempo limitado. El punto concreto en el que debes hacer la foto estará marcado por un icono morado con una cámara. Esta es otra buena manera de acumular Puntos de Héroe.

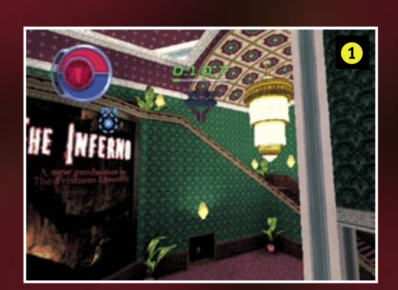




Cuando los alienígenas atacan

Objetivos: Completa el encargo de Daily Bugle • Rescata a los periodistas secuestrados por Misterio (1.200) • Destruye la máquina de Misterio en la Estatua de la Libertad (2.000) • Detén los planes de Misterio en su cubil (2000).

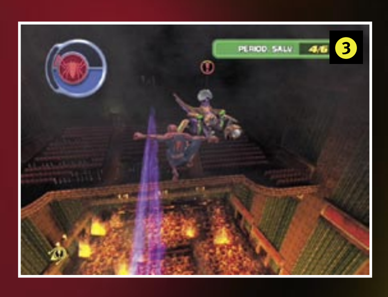




1



2



3



4

Es mejor que compres la **mejora Velocidad de Balanceo Nivel 5**. Y la **mejora Patada Cañonazo** tampoco te vendrá mal. **Ve al Bugle** y Jameson te hará un nuevo encargo: **tienes 1'30" para llegar al teatro** donde Quentin Beck ha convocado una rueda de prensa. Entra por la puerta a pie de calle y **usa el salto cargado** para llegar antes a la puerta elevada 1.

Cuando entres en el piso superior verás a un nuevo enemigo, **Misterio**. **Sus robots voladores tienen prisioneros a seis periodistas**. Tienes que agarrarlos de uno en uno y transportarlos balanceándote hasta el patio de butacas elevado, ya que el suelo de la sala está en llamas y su contacto te matará en pocos segundos. Los primeros periodistas a los que debes rescatar son lo que cuelgan de otros patios de butacas elevados, a izquierda y derecha 2. **Tienes un minuto para agarrarlos** y trasladarlos a tu patio de butacas. Hay cuatro periodistas más, **tres en el escenario y otro en el anfiteatro** elevado de la derecha. Ahora vete librándote de los robots de Misterio. Salta hacia ellos y, cuando estés cerca, pulsa ■ para enzarzarte en un combate aéreo 3. Da rápidos balanceos y usa la Patada Cañonazo contra ellos. Cuando hayas acabado con todos y rescatado a los periodistas, aparecerás en la calle.

Misterio ha cubierto la Estatua de la Libertad con un holograma. Cuando llegues a la orilla, verás una fila de **OVNIS estáticos** que llega hasta la isla de la Estatua. Balancéate de OVNI a OVNI. Para potenciar al máximo los balanceos, usa L2 y mantén pulsado ✖ hasta que quieras soltar la red 4. No te sueltes si tienes poco impulso o ves lejos los siguientes OVNIS. En esos casos, frena tu balanceo 5 y coge impulso de nuevo. A mitad de camino la fila de OVNIS describe una curva. Frena y colócate en el sentido de la curva antes de seguir balanceándote.

Cuando alcances la isla de la estatua, verás que Misterio la ha rodeado con un campo de fuerza y sobre ella hay una **gigantesca máquina**, compuesta por un cerebro gigante central y ocho orbes a su alrededor que generan un campo de fuerza. Mucho más abajo, rodeando la estatua, hay un círculo de OVNIS. Balancéate en uno de estos OVNIS con toda la potencia que puedas 6 y saldrás disparado. **Intenta agarrarte con una red a la máquina** y caer en la parte superior del campo de fuerza o agarrar una red a las barras de metal que sujetan los orbes. Si caes en el campo de fuerza, los orbes siguen encima de ti pero más cerca, así que agárrate con tu red a los brazos que sostienen los orbes. Coge impulso, suéltate en el aire y, cuando te acerques a un orbe, pulsa ■. Spider-Man corregirá su posición y se acercará al orbe, que puedes destruir con un par de golpes 7. Cuando acabes con los ocho, salta a la plataforma central, esquiva la cuchilla giratoria y **golpea al cerebro** hasta destruirlo 8.

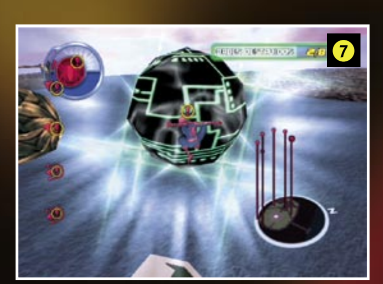
Sigue a Misterio hasta un apartamento al que entras por la ventana 9. Tras una librería está la entrada a su guarida. En la primera sala acaba con un payaso robot. Al pegarle rebotará golpeándote con su hacha 10. En la siguiente sala, que se da la vuelta, hay otros tres payasos más 11. Por último pasarás a una gran sala circular con espejos de los que salen reflejos distorsionados de Spider-Man. Paraliza a los tres con telaraña 12 y rompe dos o tres espejos. Repite esta técnica hasta que acabes con todos los espejos. Tras uno hay una puerta que da a la **sala de control** de Misterio. Sal a la calle.



5



6



7



8



9



10



11



12

Los buenos se vuelven malos

Objetivos: Compra mejora Velocidad de Balanceo Nivel 5 en la tienda • Destruye la máquina de Otto Octavius (1500 Puntos de Héroe) • Consigue 3000 Puntos de Héroe más • Vuelve al Daily Bugle (500 puntos).







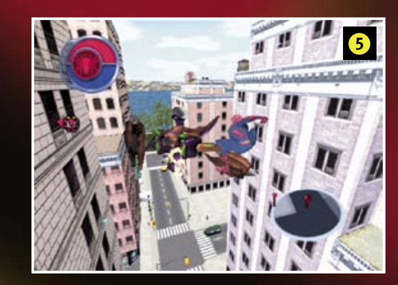


La **mejora Velocidad de Balanceo Nivel 5** ya la tienes si seguiste nuestro consejo del Capítulo anterior. Si no, ve a comprarla. Después, **ayuda a algunos transeúntes**. Es posible que alguno de ellos te pida que **detengas a tres robots** voladores de Misterio: salta hacia ellos desde las azoteas cercanas y pulsa ■ para enzarzarte en el combate ❶.

Dirígete a la demostración del Dr. Octavius en su apartamento. Aterriza en el tejado y usa el **icono "Cambiar"**. Tras un vídeo, la máquina de Octavius queda descontrolada y te toca pararla. Hay que **destruir los cuatro paneles de control** que la rodean. El peligro viene del **campo de fuerza** de la máquina, que se contrae y expande sin parar. Apréndete sus pautas de movimiento para pasar cerca de él sin que te toque. Además, observa tu **sentido arácnido**: cuando tu cabeza vibre, pulsa rápidamente ● para esquivar lo rayos de energía que emanan de la máquina ❷.

El primer panel lo tienes delante: espera a que el campo se contraiga para destruirlo de un puñetazo. Examina la pauta del campo. Cuando se contraiga por segunda vez, coge carrerilla con L2, carga el salto con ✖ y salta al **interruptor** de la izquierda ❸. Cuando lo destruyas, la pauta del campo cambiará. Verás cómo en un momento concreto se contrae del todo, se vuelve a expandir un poco y se contrae. Salta al interruptor más cercano cuando el campo comienza esa secuencia. Cuando destruyas este **interruptor,** la secuencia volverá a cambiar. En un momento dado el campo se expande al máximo. Justo después de esta expansión máxima, debes saltar hasta el último **interruptor** y destruirlo ❹.

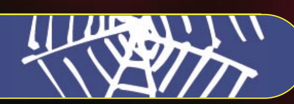
Ya en la calle, alcanza 3000 Puntos de Héroe. Cuando lo consigas, verás un nuevo **Marcador azul**. En tu camino te toparás con cuatro robots de Misterio. Acaba con ellos ❺ y verás un vídeo en el que Octopus ataca al Doctor Connors ❻. Ve a la **universidad** y Peter ayudará a Connors tal como se ve en el vídeo. Después, **ve al Bugle**. Habla con Jameson y sal del edificio.





Los bajos fondos

Objetivos: Reúnete con Tía May en el banco • Haz huir al Doctor Octopus del banco • Recoge a Tía May de las vías del tren (1800 Puntos) • Consigue 4000 Puntos de Héroe más.

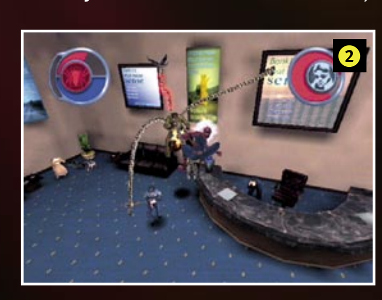


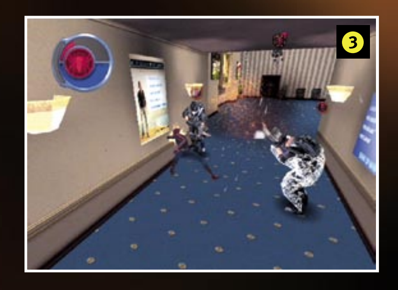
Balancéate hasta el **icono de Cambio** sobre el edificio del banco. Ya dentro, el Dr. Octopus aparecerá con cuatro **secuaces con lanzamisiles**. Encárgate de ellos ❶ usando tu **sentido arácnido** para esquivar los letales ataques de Octopus. Después encárate con el supervillano. Espera a que lance su ataque, esquívalo ❷ y **pulsa ▲ para enredar uno de sus tentáculos**. Repite la técnica hasta que hayas inmovilizado los cuatro tentáculos y golpéale. Sólo tienes que debilitarle un poco.

El villano agarrará a Tía May como rehén y huirá. Antes de salir del banco, acaba con **otros tres secuaces** ❸. Enreda a dos con telaraña y ataca al tercero para evitar sorpresas.

Fuera del banco, tienes 30 segundos para trepar a la azotea del edificio antes de que Octopus huya en helicóptero. Sigue al aparato ❹ balanceándote hasta que aterrice en la vía del tren y Octopus deje en ella a Tía May. **Salta sobre el tren,** corre por encima de los vagones y salta a las vías para agarrar a Tía May antes de que sea atropellada. Ahora puedes relajarte deteniendo criminales hasta llegar a los **4.000 Puntos de Héroe** para superar el capítulo.









Acontecimientos inesperados

Objetivos: Ve a tu apartamento • Sigue a la Gata Negra hasta los muelles (800 Puntos de Héroe) • Acaba con el Shocker (1500 Puntos de Héroe) • Consigue 4.000 Puntos de Héroe más.









Ve a tu apartamento y entra por la ventana 1. En el contestador hay un mensaje: **Jameson quiere que vayas a una fiesta** en honor de su hijo John. Cuando llegues, la **Gata Negra** volverá a aparecer y te dirá que sabe dónde está el **supercriminal Shocker**. Síguela otra vez entre rascacielos hasta unos almacenes en los muelles 2.

En su interior te espera el Shocker. Este tipo salta como loco entre todas las plataformas del almacén, así que **fija su posición** (pulsado ↓ en la cruceta) para tenerle localizado en todo momento. **Salta hacia él y golpéale** 3 **hasta que veas que empieza a brillar**. Entonces aléjate todo lo que puedas y a toda velocidad, porque va a lanzar una esfera de energía muy dañina 4. En el combate cuerpo a cuerpo, esquiva con tu sentido arácnido las descargas normales del Shocker. El villano también genera una descarga que te arrastra hacia atrás. No es dañina, así que simplemente intenta esquivarla con tus saltos y caer sobre él. En un momento dado, **aparecerán secuaces de Shocker** en plataformas elevadas. La Gata Negra se enzarzará con ellos, aunque puedes echarle una mano para acabar más rápido. Sigue golpeando y huyendo del Shocker, y le derrotarás, pero logrará escapar.

Ya puedes salir del almacén (por la puerta por la que entraste) **y acumular los Puntos de Héroe** que te faltan para acabar el nivel.

Borrando la pizarra

Objetivos: Completa el encargo de Daily Bugle (800 puntos) • Detén a Misterio • Detén al Shocker (2000 Puntos de Héroe) • Consigue 4000 Puntos de Héroe.



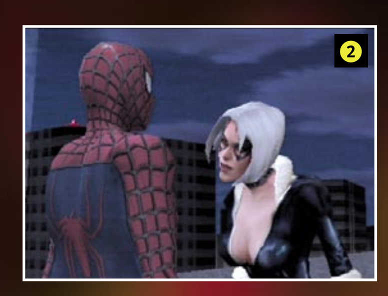
Vuelve al Bugle, donde Jameson te hará un nuevo encargo. Sal del periódico y sigue el **Marcador azul**. A mitad de camino, un transeúnte gritará que unos alienígenas roban en una tienda cercana. Al entrar en la tienda, verás que es **Misterio**. Su barra de energía se llenará tres veces, así que lánzate contra él y derríbale de un solo puñetazo 1. Descubrirás que Misterio es Quentin Beck y le dejarás listo para que lo recoja la policía. Vuelve al **Bugle** para entregar las **fotos** de la captura.

Al salir, verás en un vídeo a una chica pidiendo ayuda, pero al acercarte huye despavorida. Ve al tejado del Bugle.



Aparecerá la Gata Negra 2, que quiere que la ayudes a detener definitivamente al Shocker. Síguela otra vez entre los edificios 3. Durante la persecución, tendrás que parar dos veces y eliminar a sendos **grupos de cuatro secuaces del Shocker** que te disparan desde los tejados. Está chupado 4. En el último tramo de la persecución, la Gata cruzará hasta Roosevelt Island por debajo del puente que une esta isla con Manhattan. **Balancéate por debajo del puente** si no quieres perderla. La Gata aterrizará en un almacén donde te espera la pelea con el villano, tras la que acabará el capítulo.

(ver SHOCKER)







Supervillano: El Shocker

Shocker está en el centro de la sala sobre una plataforma de energía y protegido por un campo de fuerza. En la parte superior hay cuatro plataformas con un interruptor cada una: la Gata se colocará en una de estas plataformas (siempre la tendrás localizada gracias a un Marcador amarillo) y debes balancearte y trepar a la plataforma que está enfrente para activar el interruptor al mismo tiempo que ella y desactivar el campo. Una vez lo has desactivado, fija al Shocker y lánzate a por él. Tiene los mismos ataques que en el anterior combate, así que esquiva sus descargas y propínale todos los golpes que puedas. En cuanto empiece a brillar, aléjate para evitar la esfera de energía. Podrás atizarle en dos tandas antes de que vuelva a subirse a la plataforma central y a activar el campo de fuerza. Repite la misma mecánica para desactivar el campo y atacarle y le derrotarás.



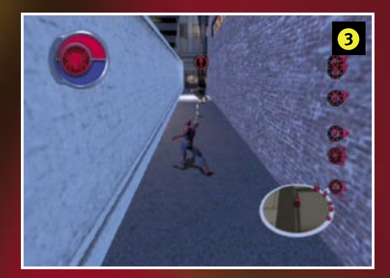
Quemando puentes

Objetivos: Acude a la obra de Mary Jane • Acude a la cita con la Gata Negra • Detén a los ladrones de alta tecnología (1500 Puntos de Héroe) • Ve al piso de Mary Jane (500 Puntos de Héroe) • Consigue 3.000 Puntos de Héroe.











Debes ir a la obra de Mary Jane. Tienes cinco minutos, tiempo más que de sobra. Recuerda que del almacén se sale por un gran portón y que debes volver a Manhattan por el puente ①. Una vez llegues al teatro, verás a M.J. salir. **Tres rateros** tratarán de atracarla: dales su merecido ② y tendrás una conversación con ella.

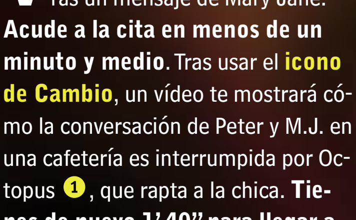
Acude a otra cita con la Gata Negra. La chica sabe de una interesante soplo en los muelles, pero esta vez no tienes que perseguirla. Un **Marcador azul** te indica al punto al que debes ir, y si te das prisa incluso puedes darte el gustazo de llegar antes que la Gata. Abajo te espera una pelea muy dura: hay varios **ladrones con armas de fuego y tres tipos que visten superarmaduras tecnológicas que lanzan misiles.** A pesar de que la Gata te ayuda, si te lanzas a pelear a campo abierto estás muerto. Mejor **déjate caer a la parte trasera de la cabaña y avanza por los laterales** ③. Asómate y atrae con tu telaraña (▲ y ●) a los ladrones normales. En los laterales, puedes acabar con ellos a salvo del impacto de los misiles ④. Entre tanto, la Gata habrá debilitado un poco a los tipos de las armaduras, pero vas a tener que terminar tú con ellos. Una buena técnica es salir al patio central, llamar la atención de alguno y correr hasta la parte lateral del patio. Así podrás luchar con él a solas. **Si le golpeas por la espalda, no tardará en caer** ⑤. Usa esta misma técnica con los otros dos y los ladrones serán historia.

Tras acabar con estos rufianes, Spidey decide hablar con la Gata. Sigue el **Marcador azul** para encontrarla. En un vídeo, aclaréis vuestra relación.

Ve al piso de M.J. Ella no parece muy convencida de querer estar contigo. Después, verás un nuevo vídeo en el que Octopus va a visitar a Harry. **El joven le pide a Octopus que le traiga a Spider-Man vivo** ⑥. Ahora te toca **acumular los Puntos de Héroe que faltan** para llegar a 3000, si no los tienes ya.







Para salvar la ciudad

Objetivos: Ve a tu apartamento • Acaba con el Doctor Octopus (4.000 Puntos de Héroe)

Vuelve a tu apartamento y oirás un mensaje de Mary Jane. **Acude a la cita en menos de un minuto y medio**. Tras usar el **icono de Cambio**, un vídeo te mostrará cómo la conversación de Peter y M.J. en una cafetería es interrumpida por Octopus ①, que rapta a la chica. **Tienes de nuevo 1' 40" para llegar a otro Marcador azul**, y aunque la distancia es mayor ahora, puede hasta sobrarte tiempo.

Ya en tu destino, verás cómo Octopus se sube a un tren en marcha. Balancéate hasta caer sobre el tren ②. Para enfrentarte a Octopus, emplea la mista táctica que en el banco. **Fíjale pulsando ⬇, guíate por tu sentido arácnido para esquivar sus tentáculos y lanza una telaraña con ▲ para enredarlo** ③. Cuando todos sus tentáculos estén atados, tendrás unos segundos para atizarle. Si te agarra y te tira del tren puedes volver a subir balanceándote, pero procura no caer delante del tren, porque si te atropella perderás la mitad de tu barra de vida. Sigue usando esta táctica para atacar y usa tus reflejos arácnidos si la cosa se pone fea.

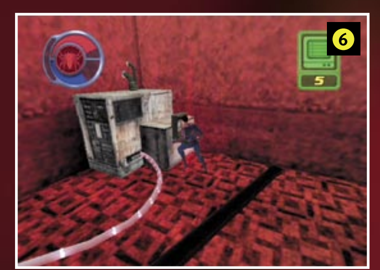
Cuando derribes a Octopus, este descontrolará el tren. En un vídeo vemos cómo Spider-Man lo detiene ④, pero después cae inconsciente. Octo-









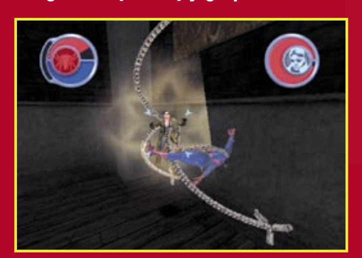

pus le atrapa y le lleva hasta Harry. Tras el vídeo, **te toca recorrer en un minuto una distancia hasta los muelles**. Allí Octopus tiene a Mary Jane y una máquina que amenaza con destruir Nueva York. Alejate de Octopus lo más que puedas, y **concentrarte en pulsar los nueve paneles de control** que rodean la máquina. Los **cables luminosos** que salen de ella te indican la posición de cada panel. Las **cuatro plataformas elevadas** de las esquinas tienen un panel cada una ❺. **Hay otros tres paneles en el piso de madera de abajo**, en tres salas (sigue los cables luminosos) ❻. Apagar estos siete paneles es fácil, aunque debes alejarte de Octopus y usar tu sentido arácnido para esquivar las descargas de energía que salen de la máquina. **Quedan dos paneles:** uno en la zona alta de una pared, encima de una de las plataformas elevadas y al que sólo puedes llegar trepando ❼. Y otro bajo el piso de madera. Para alcanzar éste, **déjate caer por una grieta** que hay en la madera al piso inferior y trepa por la pared.

Ahora llega el enfrentamiento final con Octopus.
(Ver DOCTOR OCTOPUS)

En el vídeo final conocerás el destino de Spider-Man, Octopus y Mary Jane.

Supervillano: Doctor Octopus

El Dr. Octopus ataca más rápido que nunca, y la técnica habitual de ir paralizando sus tentáculos con red es un auténtico suicidio: mejor esquiva con tu sentido arácnido sus dos primeros ataques y lánzate como loco a por él, si puede ser para conectar un gancho (L2+■) y golpearle en el aire. Fíjale pulsando ⬇ en la cruceta. Utilizar constantemente tus reflejos arácnidos puede venirte muy bien, aunque inevitablemente, a veces te cogerá y te soltará una buena tunda de golpes. No te preocupes, sigue con está técnica, ataca como loco y finalmente caerá.




El primer día del resto de tu vida

Objetivos: **Consigue 50000 puntos de Héroe.**

Efectivamente: ahora tienes toda la ciudad para ti solito para descubrirla balanceándote con tu red. **Puedes realizar todos los retos y pruebas que quieras para alcanzar la cifra de 50000 Puntos de Héroe**, que son unos cuantos. Con ellos, podrás **comprar la última mejora: la Velocidad de Balanceo nivel 8**. Una vez lo hayas conseguido, pasarás al último capítulo del juego.

Escenario de lucha



En el capítulo 16, ve a cualquier tienda y compra por 5.000 Puntos de Héroe el Escenario de Lucha. Acude al almacén del Shocker (marcado con una Estrella en el mapa), y podrás disfrutar de ocho retos de combate para conseguir buenas cantidades de puntos. Eso sí, en muchos te las tendrás que ver con los Supervillanos del juego...

Cine

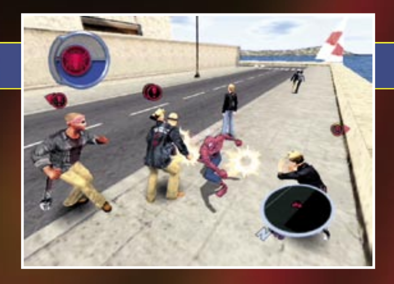


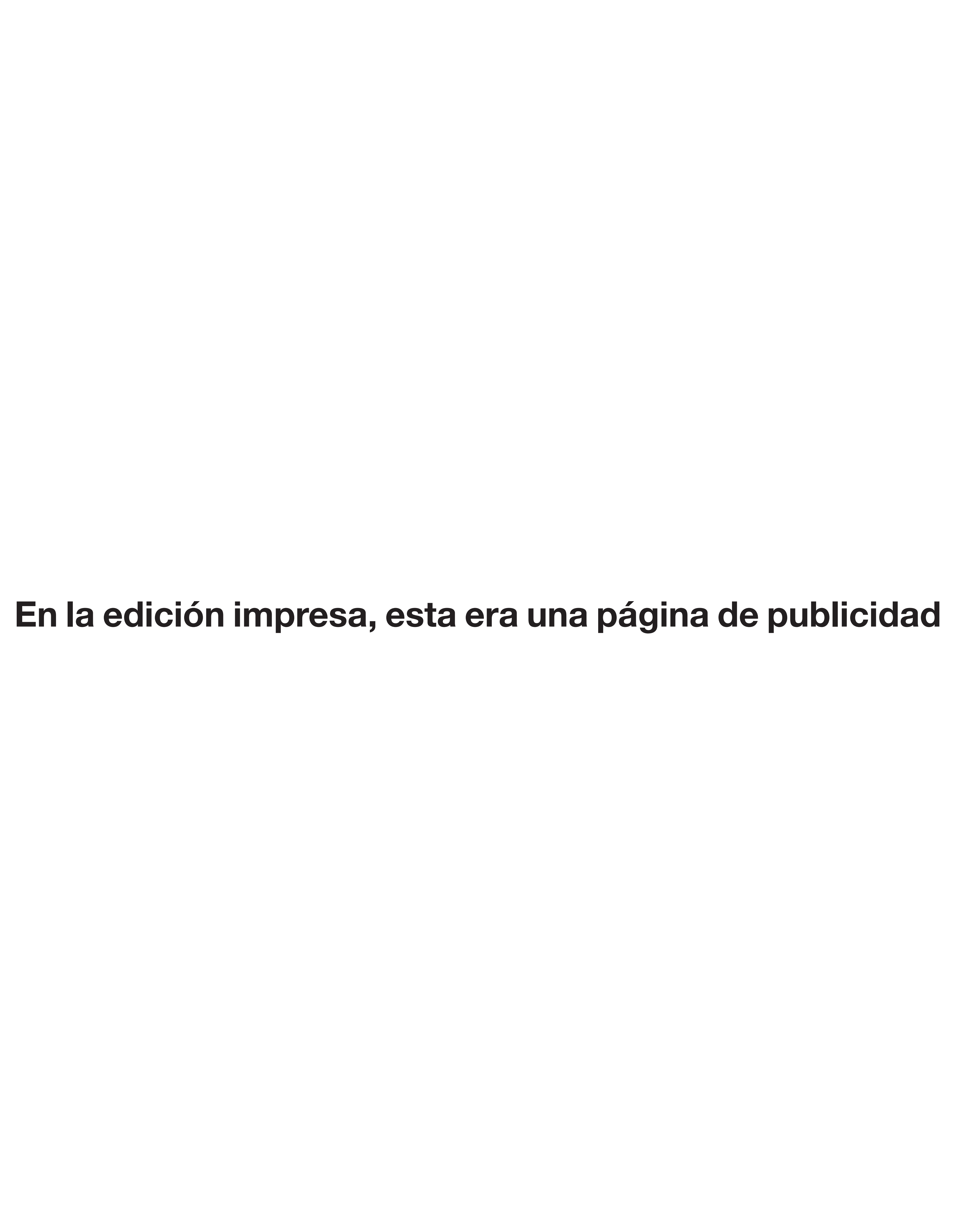
También en el capítulo 16 del juego puedes comprar en cualquier tienda el Cine por sólo 1000 puntos. Para saber dónde se encuentra, busca en el Mapa un icono con forma de proyector, que es como se indica la posición exacta del cine. En su interior podrás ver todos los vídeos que has ido "viviendo" en el juego.

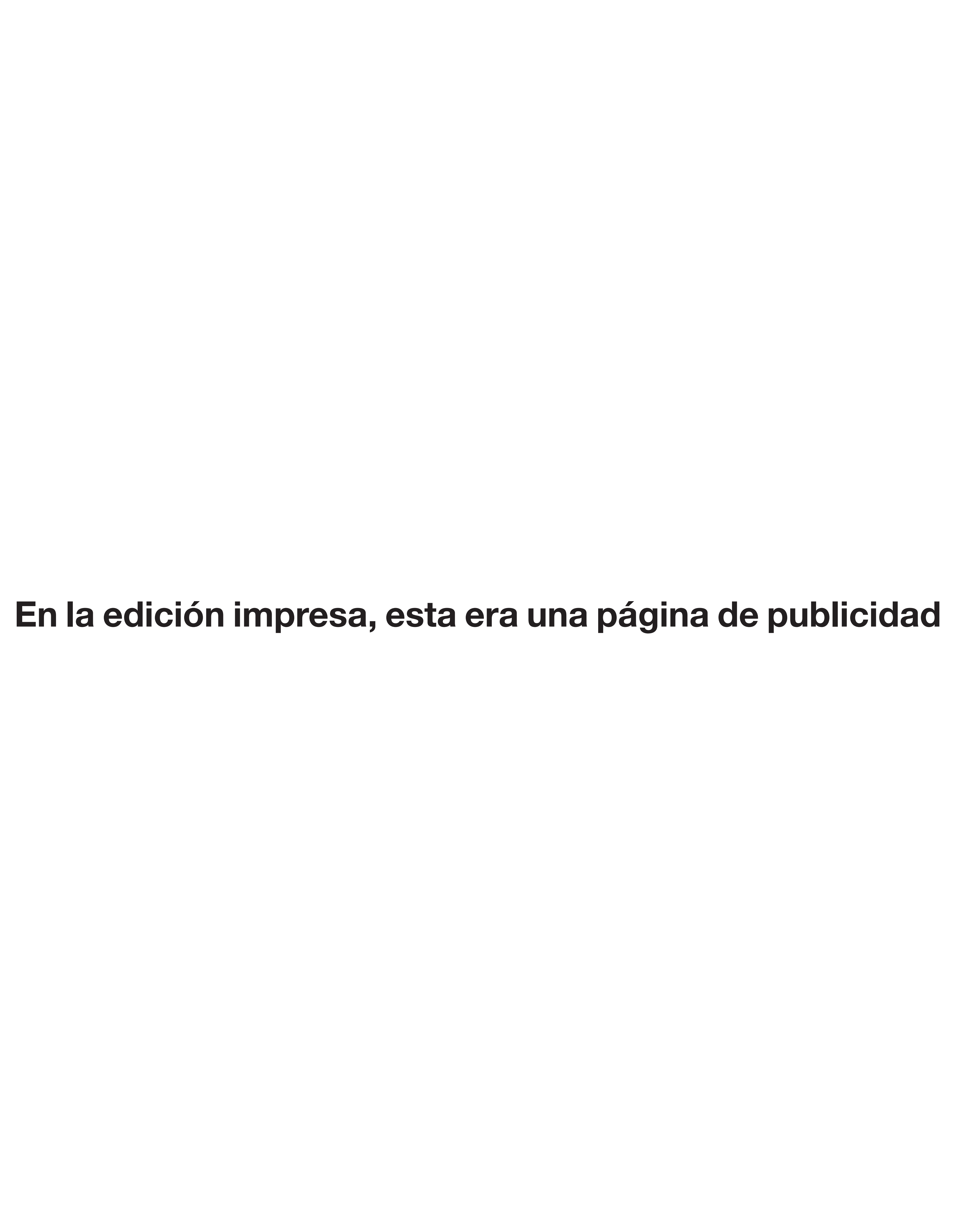
El segundo día...

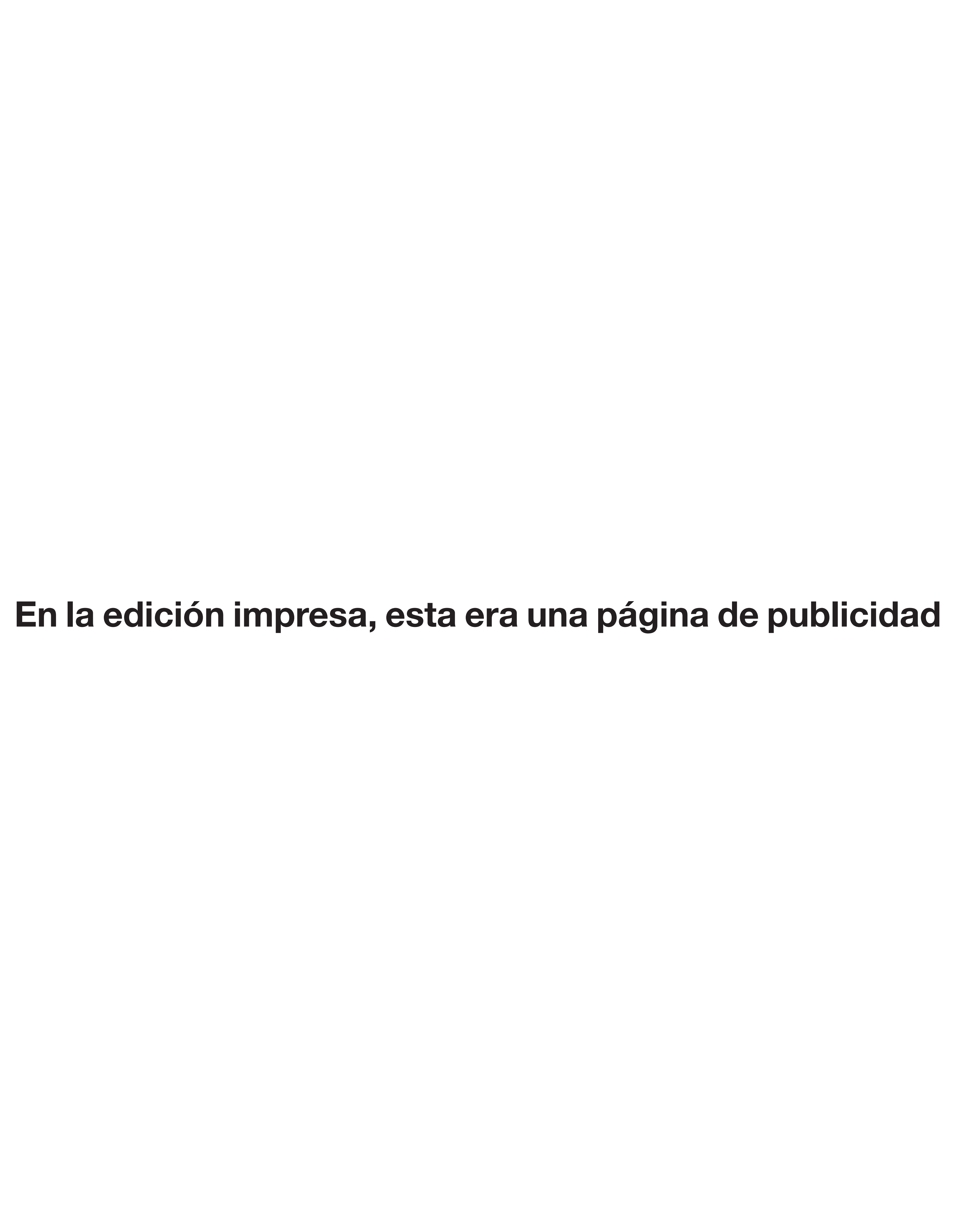
Objetivos: **Ninguno.**

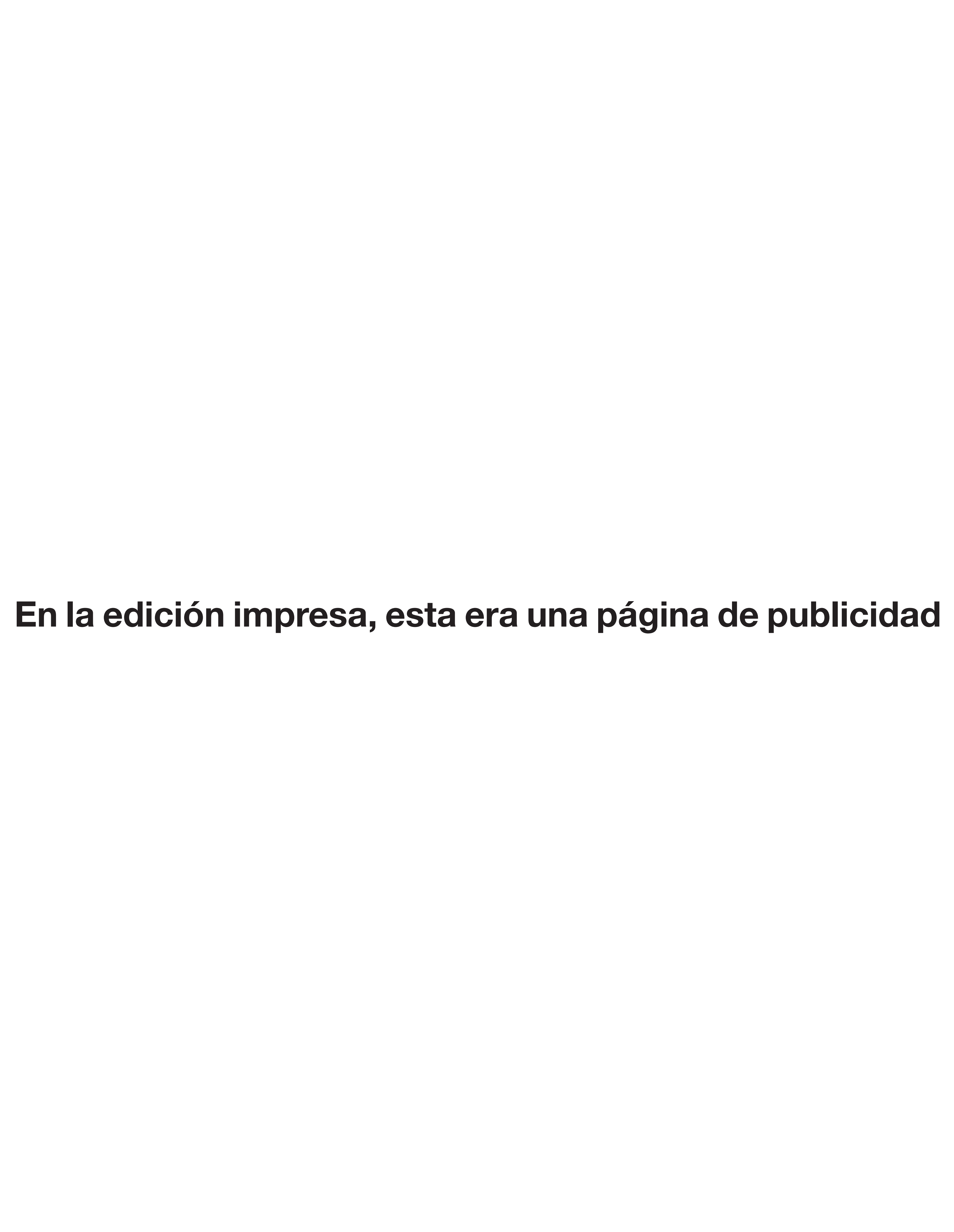
Sin ningún objetivo concreto por cumplir, ahora **puedes darte un garbeo por la ciudad y ganar todas las carreras a las que te reten, conseguir todos los iconos...** Tienes tiempo, hasta 2007 no volverás a enfundarte el traje del trepamuros en *Spider-Man 3*, así que no te estreses y tómatelo con calma.





En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

→ Así se jugará



1. EL TUNING MAS ESPECTACULAR
Antes de cada carrera podremos "tunear" nuestro vehículo con cientos de accesorios, así como modificar todos los aspectos mecánicos.



2. A TODO GAS POR LA CIUDAD
Las competiciones, que se desarrollarán en amplios circuitos urbanos, serán de todo tipo y además de las tradicionales carreras, habrá pruebas de acrobacias, de sprint...



3. EL MAS CHULO DEL BARRIO
Para lograr una reputación entre los corredores rivales todo vale: preparar el coche más espectacular, hacer acrobacias imposibles, etc.







Para los que sienten pasión por el tuning y la velocidad

Juiced

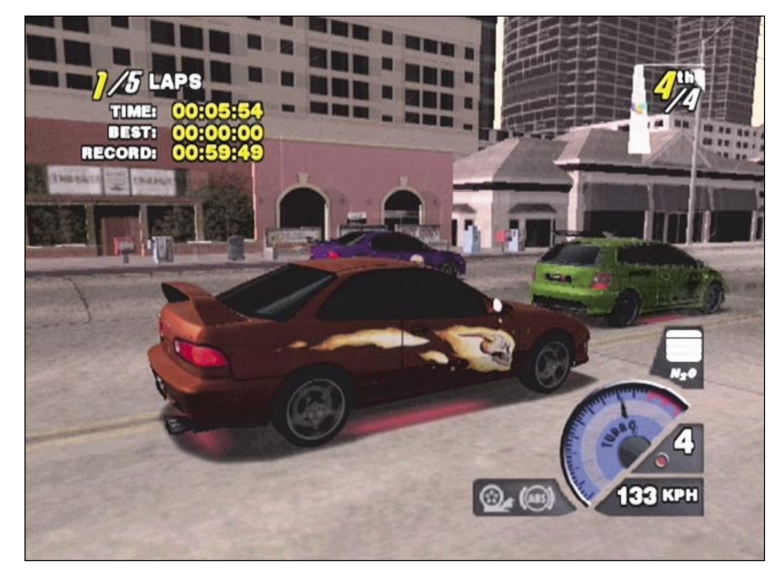


■ Compañía **Acclaim** ■ Género **Velocidad** ■ Fecha prevista **3 de septiembre**

Sólo los más adinerados y fanáticos del motor pueden modificar sus deportivos para crear auténticas obras de arte sobre ruedas. Pero si la "pasta" no te llega no te preocupes, porque gracias a *Juiced* tendrás ese lujo a tu alcance...

El mundo del tuning tiene cada vez más adeptos en todo el mundo y lógicamente esta fiebre también ha llegado hasta los videojuegos. Buena prueba de ello es este vibrante título de velocidad, basado en la simulación pero con toques arcade, que combina de manera magistral todo lo que rodea al mundo del tuning con las más trepidantes carreras.

Aunque contará con múltiples modos de juego (Arcade, Online...), el principal será el modo Carrera. En esta opción, nuestro objetivo será convertirnos en el número uno dentro del mundo de las carreras ilegales y ganarnos el res-







Juiced será un vibrante juego de carreras, con un marcado toque de simulación, en el que podremos practicar el tuning más salvaje.



El juego contará con más de 50 vehículos reales, que podremos modificar con cientos de elementos mecánicos y accesorios.



El realismo estará muy presente en la conducción, e incluso veremos cómo se deforman los vehículos en caso de producirse un choque.

peto de los corredores de las bandas rivales. Para ello, tendremos que superar vertiginosas competiciones por toda la ciudad, participar en pruebas de velocidad punta o acrobacias, e incluso dirigir nuestro propio grupo de corredores.

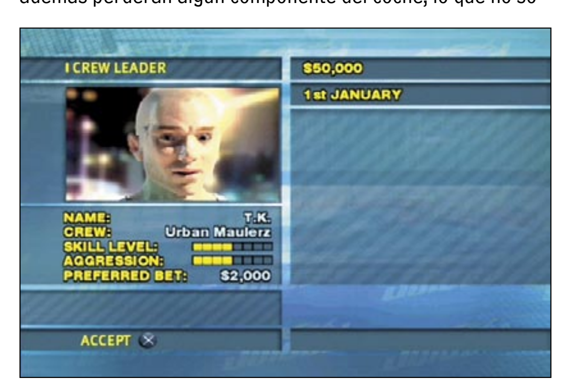
TUNING DEL BUENO Y UN LUJO VISUAL.

La gracia de estas competiciones es que podremos apostar coches o dinero, lo que nos reportará beneficios para "tunear" nuestros vehículos con cientos de accesorios como alerones, pegatinas, equipos de música… Todo un lujazo sabiendo que *Juiced* contará con más de 50 coches reales, de marcas tan conocidas como Mitsubishi o Chevrolet, que mostrarán realistas deformaciones en caso de colisión y que además perderán algún componente del coche, lo que no sólo afectará al aspecto estético, también a su conducción.

Y si el desarrollo promete ser de lo más divertido, no perdáis de vista el apartado gráfico, que dejará con la boca abierta a más de uno: exquisito modelado de los vehículos, conseguidos efectos de luz en tiempo real... Y todo aderezado con una cuidada banda sonora que nos meterá de lleno en las rápidas carreras. Este brillante apartado técnico será el remate de un juego espectacular y lleno de emociones fuertes, que hará las delicias de los amantes a la velocidad, y en especial, de los fanáticos del tuning de vehículos.

PRIMERA IMPRESIÓN E

Un trepidante título de carreras con multitud de posibilidades de juego. Ojo, fans de la velocidad y el tuning.



Corredores rivales nos retarán a participar en carreras donde tendremos que apostar grandes sumas de dinero... o incluso nuestros coches.



Gráficamente el juego será una auténtica pasada. Tanto los escenarios como los vehículos contarán un elevadísimo nivel de detalle.

→ Un juego para todos los gustos

Uno de los puntos fuertes de *Juiced* van a ser sus múltiples modos de juego: Arcade, Online, Multijugador, Carrera... Un buen puñado de opciones que no darán ninguna posibilidad al aburrimiento.

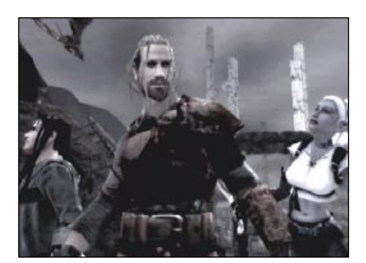


Con la opción Online podremos medir nuestra habilidad al volante con otros 4 corredores.



El modo Multijugador promete mantener una velocidad endiablada y ser de lo más divertido.

→ Así se jugará



1. CONOCE A TUS ALIADOS
A lo largo de la aventura manejaremos en todo momento a 3 personajes, cada uno con habilidades distintas que habrá que combinar.



2. DERROTA A LOS DEMONIOS
Orcos, dragones y un montón de enemigos más intentarán ponernos las cosas difíciles gracias a una I.A. muy trabajada.



3. UN MUNDO ENTERO POR EXPLORAR
Ciudades en ruinas, minas subterráneas, torres gigantescas... son sólo una pequeña parte de los increíbles escenarios que tendremos que recorrer.







Acción, magia, y fantasía en compañía de tres héroes de leyenda

Forgotten Realms: Demon Stone

■ Compañía **Atari** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **Septiembre**

Cuando un antiguo peligro resurge y el pueblo necesita de un héroe, ¿por qué recurrir sólo a uno cuando puedes contar con tres a la vez?

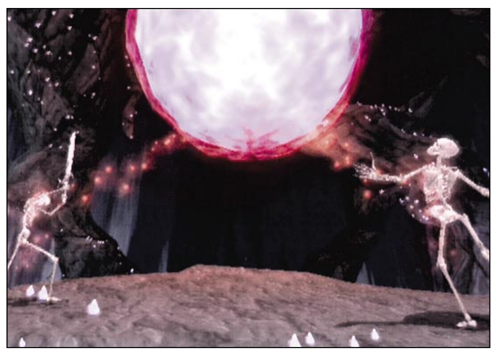
Los juegos de acción ambientados en mundos fantásticos siguen estando de moda. Y si no que se lo digan a los chicos de Stormfront, los creadores de *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres*, que ahora nos presentan su nuevo juego, *Forgotten Realms*. Después de dos años de desarrollo y tomando esta vez como base de ambientación los mundos de Dungeons & Dragons, vuelven a la carga con un prometedor juego de acción con toques de rol en el que manejaremos a 3 personajes distintos que tendrán que unir sus fuerzas para derrotar al mal que asola Faurun, el mundo que pudimos recorrer en las dos entregas de *Baldur's Gate: Dark Alliance.*

TRES HÉROES Y UN MUNDO EN PELIGRO.

La historia nos mostrará como nuestros tres héroes, unidos por el azar, liberan involuntariamente de su cautiverio a la Princesa Githyanki y a un Señor Slaad, dos demonios que llevan eones en guerra. Despiertos y con ansías de venganza,







Nuestros héroes se verán metidos accidentalmente en medio de una batalla que dos antiguos demonios llevan siglos disputando.



Cada personaje tiene sus habilidades. Así, el guerrero es el mejor preparado para la lucha, gracias a su espada y su resistencia física.



Podremos alternar el control de los personajes para aprovechar así sus habilidades. La ladrona, por ejemplo, puede hacerse invisible.

ambos demonios continuarán su guerra particular sin importarles si en el proceso destruyen Faurun, el mundo de los protagonistas. Estos, sintiéndose responsables de lo sucedido, tendrán que intentar acabar con ambos demonios para poder restaurar de nuevo la paz.

Cada personaje (un guerrero, un mago y una ladrona) contará con habilidades distintas, que por supuesto tendremos que aprender a utilizar. Así, el guerrero será mucho más fuerte y resistente en combate cuerpo a cuerpo; el mago dominará la magia y su mejor baza serán los ataques a distancia y por último, la ladrona podrá desactivar trampas, saltar o hacerse invisible para acabar con los enemigos de forma sigilosa. Cada uno de ellos cuenta con multitud de combos, ataques y objetos distintos, que podremos ir adquiriendo a medida que vayamos ganando experiencia derrotando enemigos.



Gráficamente el juego nos ofrecerá enormes escenarios con un horizonte muy lejano en el podremos ver a docenas de criaturas moviéndose.

AMBIENTACIÓN DE LUJO.

En el apartado técnico todo esto se traducirá en un motor mucho más potente y mejorado que el visto en *Las Dos Torres*, con escenarios enormes en los que la acción siempre estará presente, una Inteligencia Artificial enemiga que a veces nos lo pondrá muy difícil para avanzar en una historia muy "de película" y un sistema de juego de fácil manejo, pero que ofrece muchas opciones para ampliar nuestro repertorio de habilidades o armas, tanto para los que no quieran complicarse como para los que quieran hacer "filigranas" usando las habilidades de los tres héroes.

PRIMERA IMPRESIÓN MB

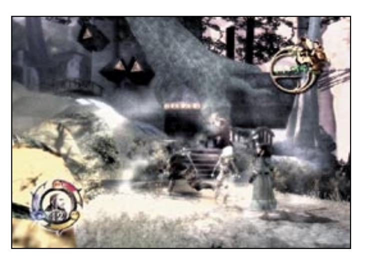
Un nuevo arcade de acción que va a seguir la línea marcada de *Las Dos Torres*, aunque con mejoras.

→Desarrolla tus habilidades

A medida que utilicemos los combos para derrotar enemigos y jefes finales, subiremos de nivel y podremos mejorar las armas y las habilidades de los 3 héroes, tanto en ataque como en defensa.



Algunos jefes también dejarán poderosos objetos al ser derrotados, como estos guantes.



El incremento y mejora de las habilidades será imprescindible para superar algunas zonas.

→ Así se jugará



1. HAZ "CARRERA" COMO PILOTO
Asumiremos el papel de un piloto que está empezando su carrera y tendremos que superar todos los retos que se nos presenten hasta ser el mejor.



2. LA VELOCIDAD MÁS VARIADA
En nuestro camino encontraremos pruebas de lo más variado. Tendremos que triunfar pilotando coches de rally, monoplazas, camiones...



3. REALISMO EN EL CONTROL
Y como en todo buen simulador, el control será muy realista y variará dependiendo del tipo de coche que nos toque pilotar. Mucho cuidado.







Conviértete en el mejor piloto de carreras de todos los tiempos

TOCA Race Driver 2

■ Compañía **Codemasters** ■ Género **Velocidad** ■ Fecha prevista **Octubre**

Desempolva tu mono de piloto, ya que en breve tendrás que demostrar que eres el más rápido conduciendo todo tipo de vehículos en las circunstancias más diversas. ¿Estás preparado para la competición al máximo nivel?

Tras el cuestionado *Pro Race Driver* (que salió hace ya un par de añitos), la serie *TOCA* volverá a PS2 para ponernos de nuevo en la piel de un piloto de carreras profesional. Pero ya os podéis ir olvidando de los defectos presentes en aquel juego, ya que esta nueva entrega será mucho más profunda, apasionante y, por encima de todo, espectacular.

TODO UN PROFESIONAL AL VOLANTE.

En *TOCA Race Driver 2* vamos a convertirnos en un piloto de lo más versátil, capaz de triunfar en todo tipo de carreras al volante de los bólidos más variados. Concretamente, en nuestro camino hacia la gloria vamos a ponernos al vo-







TOCA Race Driver 2 será un simulador de velocidad que nos pondrá al volante de 35 coches reales, de marcas como Audi o Nissan.



Gráficamente no tendrá desperdicio, gracias al impecable modelado de los vehículos y a vistosos detalles como los reflejos en tiempo real.



Recorreremos un total de 52 circuitos, en los que predominará el asfalto, aunque también habrá otras superficies: tierra, nieve...

lante de 35 coches reales, que se encuadrarán dentro de 15 estilos de conducción distintos. Según la prueba que nos toque tendremos que pilotar monoplazas de fórmula 1, coches de rally, camiones, modelos clásicos, callejeros... Será todo un desafío ya que, como buen simulador, cada tipo de coche responderá de una manera distinta. Por ello, tendremos que adaptar nuestra manera de pilotar al vehículo que nos toque, lo que hará que cada carrera sea diferente. Además, tendremos un total de 52 circuitos por recorrer, algunos tan conocidos como Laguna Seca.

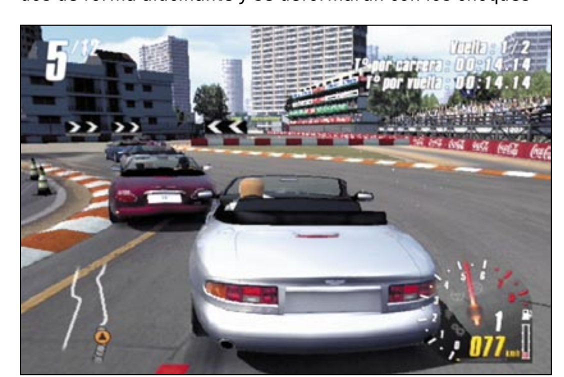
Pero además de variados, los retos serán espectaculares, ya que nos encontraremos con hasta 21 vehículos compitiendo en la misma carrera. Todos ellos estarán modelados de forma alucinante y se deformarán con los choques de una forma sumamente realista. Y eso por no hablar de otros detalles gráficos, como los reflejos en tiempo real en el capó de los vehículos o los logrados efectos de luz.

EMOCIONANTES CARRERAS ONLINE.

Un modo Online para hasta 8 jugadores pondrá la guinda a un simulador de lo más variado. Y, como broche final, la versión de PS2 contará con algunos extras exclusivos, como un modo de juego nuevo o el circuito de Catalunya. Es el mejor colofón para un juego que encantará a los fanáticos de la velocidad.

■ PRIMERA IMPRESIÓN E

Un simulador de velocidad que lo tendrá todo para tenernos "enganchados" al volante durante una temporada.



TOCA Race Driver 2 estará muy bien "surtido" en cuanto a modos de juego, incluyendo emocionantes carreras Online para hasta 8 jugadores.



La versión de PS2 contará con algunos extras exclusivos, como un modo Historia ampliado, un circuito más y ciertas opciones en las repeticiones.

→Mejorando todos los precedentes

La serie *TOCA* es todo un clásico de la velocidad, pero su primera incursión en PS2 con *Pro Race Driver* resultó decepcionante. Afortunadamente, *TOCA Race Driver 2* será muy superior en todo.

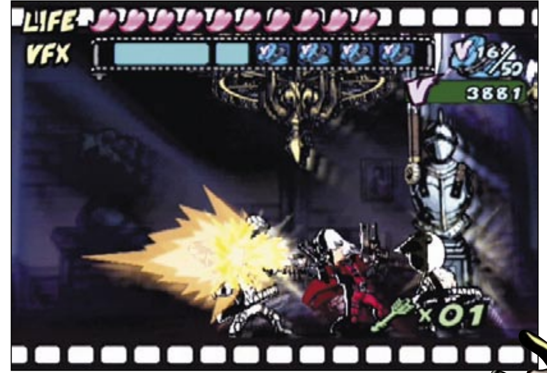


El modo Historia será mucho más largo y sus carreras aún más concurridas (hasta 21 coches).



El apartado gráfico será más impresionante, y sin el molesto "popping" de su antecesor.

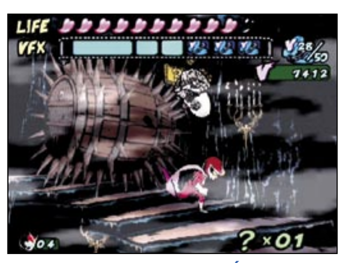




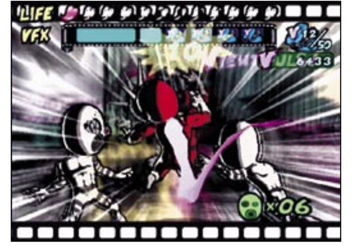
→ Así se jugará



1. COMO SI FUERA "MATRIX"
Joe es capaz de ralentizar la acción a su antojo usando L1. Muy útil para (entre otras cosas) esquivar golpes enemigos en las peleas.



2. ACELERANDO LA ACCIÓN
También podemos acelerar el tiempo (botón R1). Otro recurso para escapar de ciertas situaciones o para los combates (pegamos tan rápido que nos "encenderemos" literalmente).



3. CON AFÁN DE PROTAGONISMO
Otro poder de Joe es el VFX Zoom, con el que acercaremos la cámara a tope alrededor de nuestro héroe y lograremos golpes especiales.

Un superhéroe muy "animado" y que no pierde el tiempo

Viewtiful Joe

■ Compañía **Capcom** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **Octubre**

Los fanáticos de la acción tienen un nuevo héroe. Su nombre es Joe y viene dispuesto a sorprender a todos con su original torrente de acción.

Imaginad que estáis en el cine con vuestra novia y que uno de los monstruos de la peli la secuestra. Pues eso mismo le pasó a Joe. Claro que él cuenta con la ayuda del "bueno", que le deja "entrar" en la película y le da una serie de poderes. Éste será el argumento de *Viewtiful Joe*, un original juego de acción que hasta ahora era "exclusivo" de GameCube. Bajo un desarrollo en 2D (combinado con fondos en 3D) y con una estética muy especial, a base de Cel-Shading y un exquisito uso del color, tendremos que darnos "de palos" con una legión de malvados robots. Menos mal que entre nuestros poderes estarán la capacidad de ralentizar o acelerar la acción, además de la posibilidad de aprender un montón de golpes nuevos. Como extra, la versión de PS2 contará con otro protagonista de lujo: Dante (de *Devil May Cry*) que conservará todas sus armas aunque el desarrollo de su aventura será idéntico al de Joe.

■ PRIMERA IMPRESIÓN E

Por su original estética y trepidante desarrollo, *VJ* encandilará a los fans de la acción directa.

Videoconferencia y chat, también en PS2

EyeToy Chat

■ Compañía **Sony** ■ Género **Videoconferencia** ■ Fecha prevista **Sept.**

¿Estás harto de oir que los juegos son "antisociales"? Pues demuestra que tienes amigos hasta en Estonia y Finlandia...



Gracias a *EyeToy Chat* vamos a poder realizar videoconferencias y ver y hablar con amigos y familiares por medio de PS2, así como jugar al ajedrez, las damas o los barquitos Online con un amigo.





Una vez más, Sony va a ofrecernos la posibilidad de hacer cosas nuevas con PS2. En este caso, más que un videojuego se trata de una utilidad de videoconferencia, o lo que es lo mismo, un "programa" para ver y hablar con amigos, familiares y conocidos por medio de PS2 e Internet. Para ello será necesario tener la cámara EyeToy, una conexión a Internet, una PS2 con tarjeta Ethernet y, por supuesto, gente con quien hablar.

Además, ofrecerá otras muchas funciones y posibilidades, como salas de chat por texto para 250 personas. También podremos dejar videomensajes a nuestros contactos, echar una partida al ajedrez, las damas o los barquitos mientras conversamos... En fin, la idea es muy atractiva, y seguro que se convertirá en un éxito.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Una gran idea, que amplía las funciones y posibilidades de PS2. Ideal para los que hablan por los codos...

LOS + VENDIDOS

(N) **1. Kill Bill Volúmen 1**
- Género: **Acción**
- Distribuidora: **The Walt Disney Co.**
- Precio: **21 €**

(↑) **2. Shrek 3D**
(↓) **3. La vida de Brian**
(↓) **4. ESDLA: El Retorno del Rey**
(N) **5. La Mansión Encantada**
(↓) **6. Cadena Perpetua**
(↑) **7. El pacto de los Lobos**
(↓) **8. Buscando a Nemo**
(↓) **9. El Paciente Inglés**
(↓) **10. 1492 La Conquista del Paraíso**

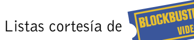
LOS + ALQUILADOS

(N) **1. Kill Bill Volúmen 1**



- Género: **Acción**
- Distribuidora: **The Walt Disney Co.**
- Precio: **21 €**

(N) **2. S.W.A.T.: Los Hombres de Harrelson**
(↑) **3. El Jurado**
(N) **4. La Sonrisa de Mona Lisa**
(N) **5. Timeline**
(N) **6. 21 gramos**
(N) **7. La Mansión Encantada**
(N) **8. La Casa**
(↓) **9. Paycheck**
(↓) **10. El Último Samurai (2 discos)**

Listas cortesía de 

NUESTROS FAVORITOS

(=) **1. Las Dos Torres Ed. Col.**



- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **69,99 €**

(N) **2. ESDLA. El Retorno del Rey.**
(N) **3. El Último Samurai**
(N) **4. Matrix Revolutions**
(↓) **5. Matrix Reloaded**
(=) **6. El Señor de los Anillos Ed. Col.**
(N) **7. Indiana Jones (Trilogía)**
(↓) **8. Hulk Ed. Coleccionista**
(=) **9. X-Men 2 Ed. Coleccionista**
(↓) **10. Alien Quadrilogy**





¿Cómo confiar en alguien si piensas que está loco?

Gothika

La psicóloga criminal Miranda Grey es una profesional respetada que cree que todo trauma tiene una causa y una solución. Tras sufrir un accidente en una noche de tormenta, despierta siendo paciente del manicomio en el que trabaja, acusada de haber matado brutalmente a su marido, algo que no recuerda y para lo que no tiene explicación. Al borde la locura, intentará descubrir la verdad de lo sucedido, aunque para eso tendrá que intentar sobrevivir a las "visitas" sobrenaturales de una chica, la misma que encontró en medio de la carretera la noche del accidente... **Intriga y suspense mezclados con terror sobrenatural que mantiene la tensión hasta el final.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 21 €
Discos: 1
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Holandés, Portugués.

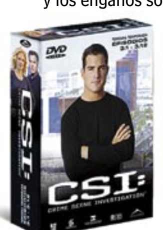
Extras:
- Comentarios del Director y del Director de Fotografía.
- Vídeo musical.
- Trailers promocionales.

PELÍCULA: MB | EXTRAS: R

Los chicos del CSI trabajan a tope en verano

CSI 3ª Temporada Pack 1

Los crímenes siguen cometiéndose en Las Vegas, una ciudad donde el juego, el dinero fácil y los engaños son tan habituales como los casinos que dan fama a la ciudad. Para resolverlos siguen estando Gil Grissom y su equipo, que buscando pistas y hechos, por inverosímiles que sean, consiguen reconstruir lo sucedido y atrapar a los culpables. **Tramas nuevas para los detectives aficionados.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: SAV
Precio: 30 €.
Discos: 3
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Introducción al kit de investigación criminalista.
- Linterna de rayos ultravioleta.
- Linterna policial.
- Pinzas especiales.
- Láminas capturadoras de huellas...

PELÍCULA: MB | EXTRAS: B

Stallone se pasa a la dura vida del camionero

Yo, el Halcón

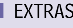
El otro tiempo estrella indiscutible de las pelis de "duros" es Lincoln Haw, un camionero que inicia un viaje con su hijo para que vea a su madre, que agoniza en un hospital, aunque tenga que enfrentarse a su suegro. Por el camino Lincoln intentará hacer realidad su sueño: ganar el concurso mundial de pulsos y quedarse con su hijo. **Lo mejor son las secuencias de los pulsos.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 15 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital Sorround: Inglés, Español, Francés, Alemán.

Subtítulos:
- Francés, Búlgaro, Holandés, Rumano, Griego, Francés, Inglés para sordos...

Extras:
- Acceso directo a escenas.
- Menús interactivos.

PELÍCULA: B | EXTRAS: 

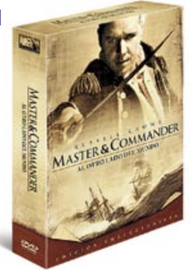



■ **Surca los mares con Jack "el afortunado".**

Master & Commander
Ed. Coleccionista

Ya hablábamos hace unos meses de esta película, basada en las novelas de Patrick O´Brian. Pues ya tenemos aquí la edición especial llena de extras que van a satisfacer a los que no compraron la edición sencilla. El capitán Jack Aubrey y su tripulación se ven forzados a jugar a una suerte de juego naval similar al gato y al ratón con un barco "fantasma" que les ataca en alta mar.

■ **Aunque parezca una película de piratas llena de acción es todo lo contrario, es la historia y los personajes lo que cuenta.**



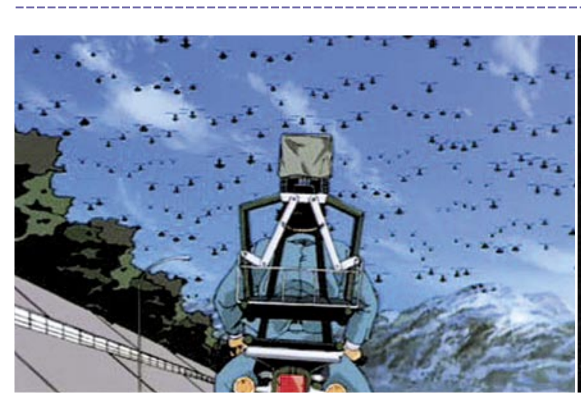
FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 25 €
Discos: 2
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Español. Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Cien días de rodaje.
- El funeral de O´Brian.
- Detrás de las cámaras: efectos visuales, adaptación...
- Más de 30 minutos de escenas eliminadas.
- Estudios multiángulo de la última batalla...

PELÍCULA: MB | EXTRAS:  MB




■ **Fantasía y realidad unidas a través del anime**

Memories de Katsuhiro Otomo

En "Rosa Magnética", dos astronautas siguen una señal de auxilio que les conduce a un mundo creado por los recuerdos de una mujer. "Bomba Fétida" trata de un químico que se transforma por accidente en un arma biológica cuyo destino es Tokyo; y por último, "Carne de Cañón" describe un día en la vida de una ciudad cuya razón de ser es lanzar cañonazos a un enemigo desconocido.

■ **Historias sorprendentes y curiosas que encantarán a los fans del manga y el anime de la mano del creador de "Akira".**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 15 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Japonés, Alemán. Dolby Digital Sorround: Español, Italiano.

Subtítulos:
- Español, Árabe, Holandés, Inglés, Alemán, Hindú, Italiano, Portugués, Turco.

Extras
- Cómo se hizo: "Memories of Memories"...

PELÍCULA: MB | EXTRAS: R

Huevos de Pascua
(Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

Freddy contra Jason

→ FINAL ALTERNATIVO:

En el segundo disco, ve a la opción "Escenas eliminadas". Ilumina la flecha que apunta a la derecha y pulsa Arriba. Una mancha de sangre aparecerá en pantalla. Pulsa Enter y verás un vídeo del director y unos amigos discutiendo sobre un posible final alternativo.

→ JASON EN ACCIÓN:

Vuelve al menú principal de ese disco y selecciona el submenú "La Producción". Cuando estés en este nuevo menú, pulsa Derecha para iluminar cuatro cuchilladas. Pulsa Enter y verás un vídeo de seis minutos centrado en la pelea de Jason con Kelly Rowland en la cabaña.



→ STORYBOARDS DE LA PELEA FINAL:

En el menú de "La Producción" comentado, selecciona la opción "Efectos Visuales incluidos" y, en la siguiente pantalla que aparezca, pulsa Derecha para iluminar otras cuatro cuchilladas. Pulsa Enter para ver dos vídeos de escenas de lucha previsualizadas por ordenador llamadas "Pon el perro a dormir" y "Tío, los torpedos". Son storyboards hechos por ordenador de las escenas de lucha finales entre Jason y Freddy.

■ **El enfrentamiento definitivo del terror**

Freddy contra Jason

El recuerdo de Freddy Krueger, el asesino que acaba con sus víctimas a través de sus sueños, ha sido borrado de la mente de sus potenciales víctimas, dejándole sin poder. Sin embargo eso es algo que Freddy no está dispuesto a consentir por mucho más tiempo, aunque para ello tenga que revivir a Jason Voorhees y sembrar el caos...

■ **Dos leyendas del terror por fin frente a frente.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Paramount
Precio: 24 €.
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Escenas eliminadas alternativas.
- La producción.
- Artículos de Fangoria.
- Efectos Especiales.
- Storyboard.
- Vídeo musical.
- Promoción / Publicidad...

PELÍCULA: B | EXTRAS: MB

■ **Los bichos han vuelto, ¿deseas saber más?**

Starship Troopers 2: El héroe de la Federación

Atrapados en un puesto de avanzada a años luz de los refuerzos más cercanos, un grupo de soldados de la Federación tiene que hacer frente a unos bichos más listos y astutos que los de la primera película. El comando tendrá que recurrir a toda su astucia para salvar el destino de la humanidad de los bichos...

■ **No alcanza el nivel de la primera entrega, pero aún así se deja ver.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 15 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Italiano.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Italiano, Portugués.

Extras:
- Comentarios del director, del guionista y del productor.
- Documentales.
- Trailer de cine.
- Trailers.
- Galería fotográfica.

PELÍCULA: B | EXTRAS: B



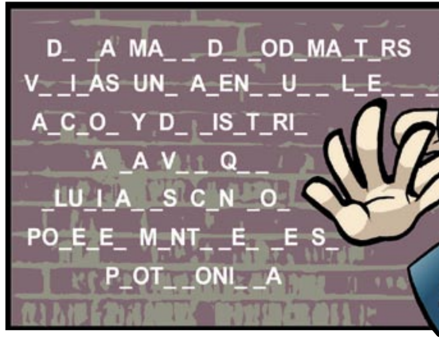
¡¡Sorteamos 10 juegos para PS2 Second Sight!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "play68 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Second Sight* para PS2 que Codemasters y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

FUGA DE LETRAS

NO SABEMOS SI TIENES PODERES MENTALES COMO EL HÉROE DE *SECOND SIGHT*, pero lo comprobaremos si solucionas este pasatiempo... Descubre el enigma adivinando las letras que se han fugado...



HUMOR



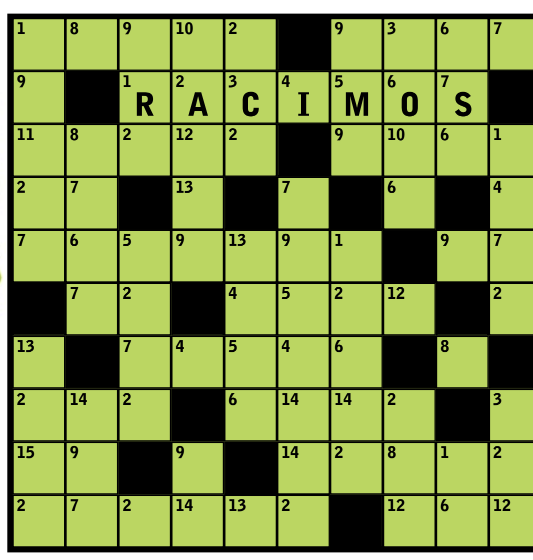




CRUCIGRAMA NUMÉRICO

¡ESTÁS A PUNTO DE DESCUBRIR Y RESOLVER UNO DE LOS PASATIEMPOS MÁS ULTRASECRETOS QUE SE HAN GESTADO JAMÁS PARA MENTES HIPER-DESARROLLADAS! Para resolverlo, usa como base la palabra que ya ha sido resuelta, buscándole a cada número su letra correspondiente y formarás palabras que se lean de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. ¡Todo un reto sólo para elegidos!



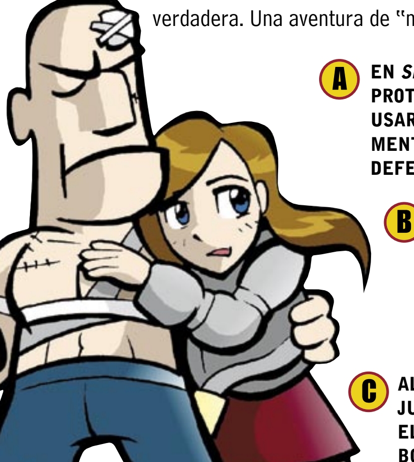


1	8	9	10	2	■	9	3	6	7
9	■	1 R	2 A	3 C	4 I	5 M	6 O	7 S	■
11	8	2	12	2	■	9	10	6	1
2	7	■	13	■	7	■	6	■	4
7	6	5	9	13	9	1	■	9	7
■	7	2	■	4	5	2	12	■	2
13	■	7	4	5	4	6	■	8	■
2	14	2	■	6	14	14	2	■	3
15	9	■	9	■	14	2	8	1	2
2	7	2	14	13	2	■	12	6	12

PASATIEMPO CONCURSO

ADIVINA Y GANA

LLEGÓ EL MOMENTO DE LLEVARTE EL JUEGO *SECOND SIGHT* A CASA, simplemente por adivinar cuál de las tres siguientes definiciones es la verdadera. Una aventura de "miedo" en tus manos.



A EN *SECOND SIGHT*, SU PROTAGONISTA PODRÁ USAR INCREÍBLES PODERES MENTALES PARA DEFENDERSE.

B EN ESTA HISTORIA, EL DOCTOR VATTIC TENDRÁ QUE VOLVER AL PASADO PARA SACARSE EL BACHILLERATO.

C AL COMPRAR ESTE JUEGO TE REGALAN EN EL ACTO UN FABULOSO BOTIQUÍN DE URGENCIAS.

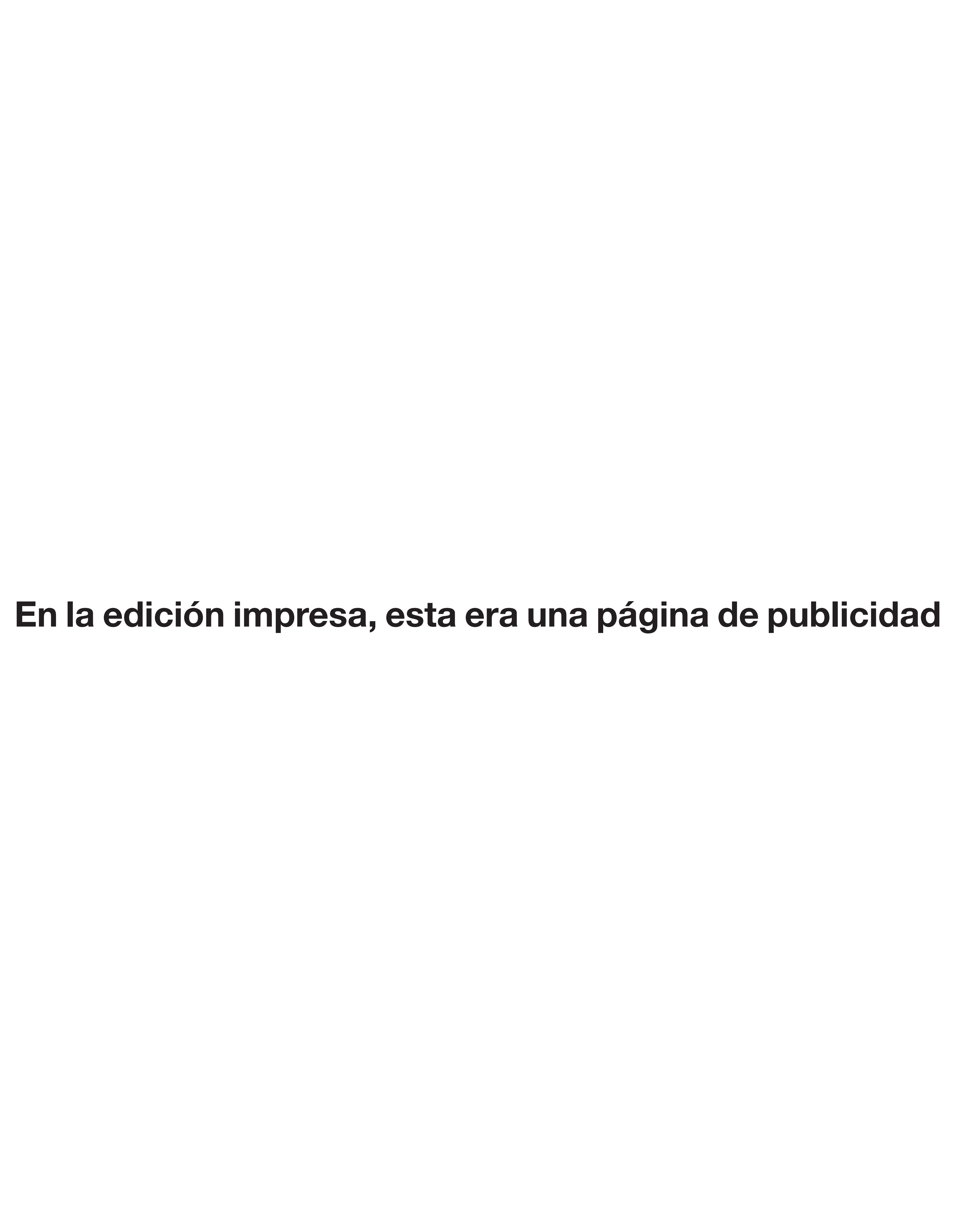
SOLUCIÓN: ☐

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play68 respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play68 b.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de agosto al 16 de septiembre de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Más de 5000 TRUCOS

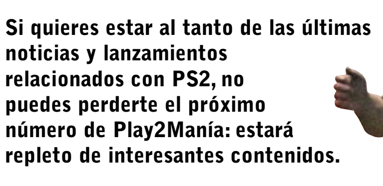
A LA VENTA EL 15 DE SEPTIEMBRE

SUPLEMENTO
→ 5000 TRUCOS
¿Se te resiste algún juego? No te pierdas estas 36 páginas rebosantes de trucos.

REPORTAJE
→ GTA SAN ANDREAS
Visitamos los estudios de Rockstar para desvelaros hasta el último detalle de uno de los grandes bombazos de estas Navidades.

GUIA COLECCIONABLE
→ SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
Consejos, mapas, secretos... TODO para llegar al final de la segunda aventura de Sam Fisher.

PREVIEW
→ PRO EVOLUTION SOCCER 4
Probamos la nueva, y muy esperada, entrega del simulador de fútbol más riguroso de todos los tiempos... ¡¡¡y promete ser la bomba!!!

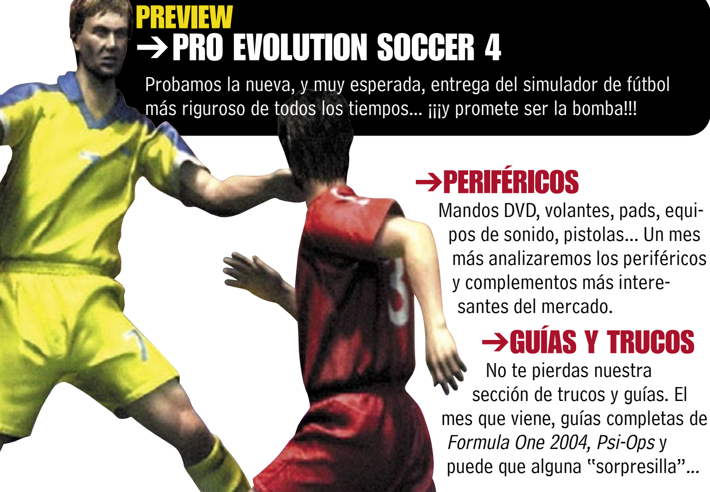


Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→ NOVEDADES
No te pierdas nuestros completos análisis de títulos tan esperados como *EyeToy Chat*, *FlatOut*, *Star Ocean*, *Karaoke Revolution*, *Colin McRae 2005*, *Forgotten Realms*, *TOCA Race Driver 2*...

→ PREVIEWS
Y os daremos nuestra primeras impresiones de futuros éxitos como *FIFA 2005*, *Killzone*, *EyeToy Play 2*, *Ratchet & Clank 3*, *NBA Live 2005*, *NFS Underground 2*, *DBZ Budokai 3*...

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



→ PERIFÉRICOS
Mandos DVD, volantes, pads, equipos de sonido, pistolas... Un mes más analizaremos los periféricos y complementos más interesantes del mercado.

→ GUÍAS Y TRUCOS
No te pierdas nuestra sección de trucos y guías. El mes que viene, guías completas de *Formula One 2004*, *Psi-Ops* y puede que alguna "sorpresilla"...

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Sergio Llorente (mapas).
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad: Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 11/2004

Printed in Spain

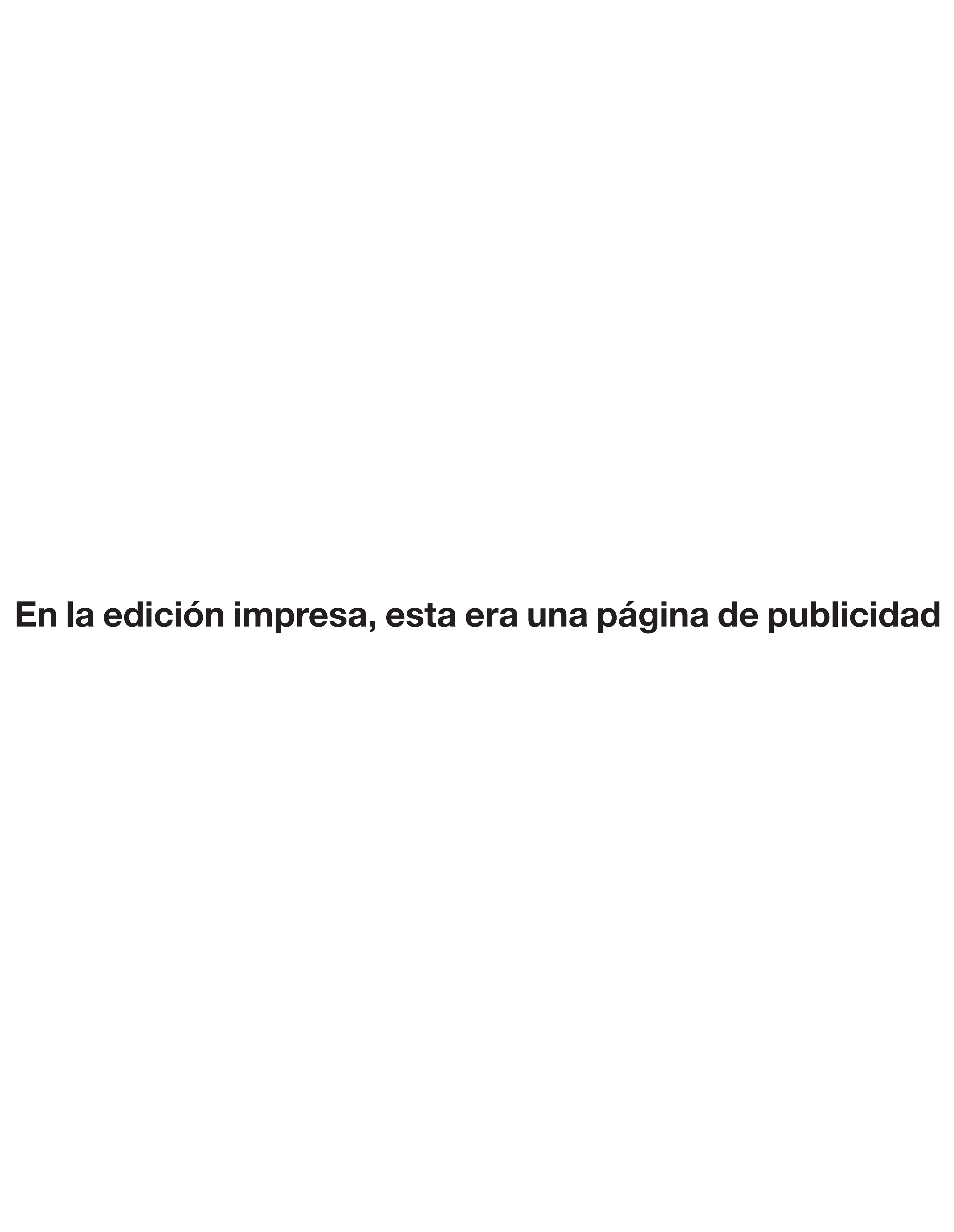
Publicación controlada por OJD

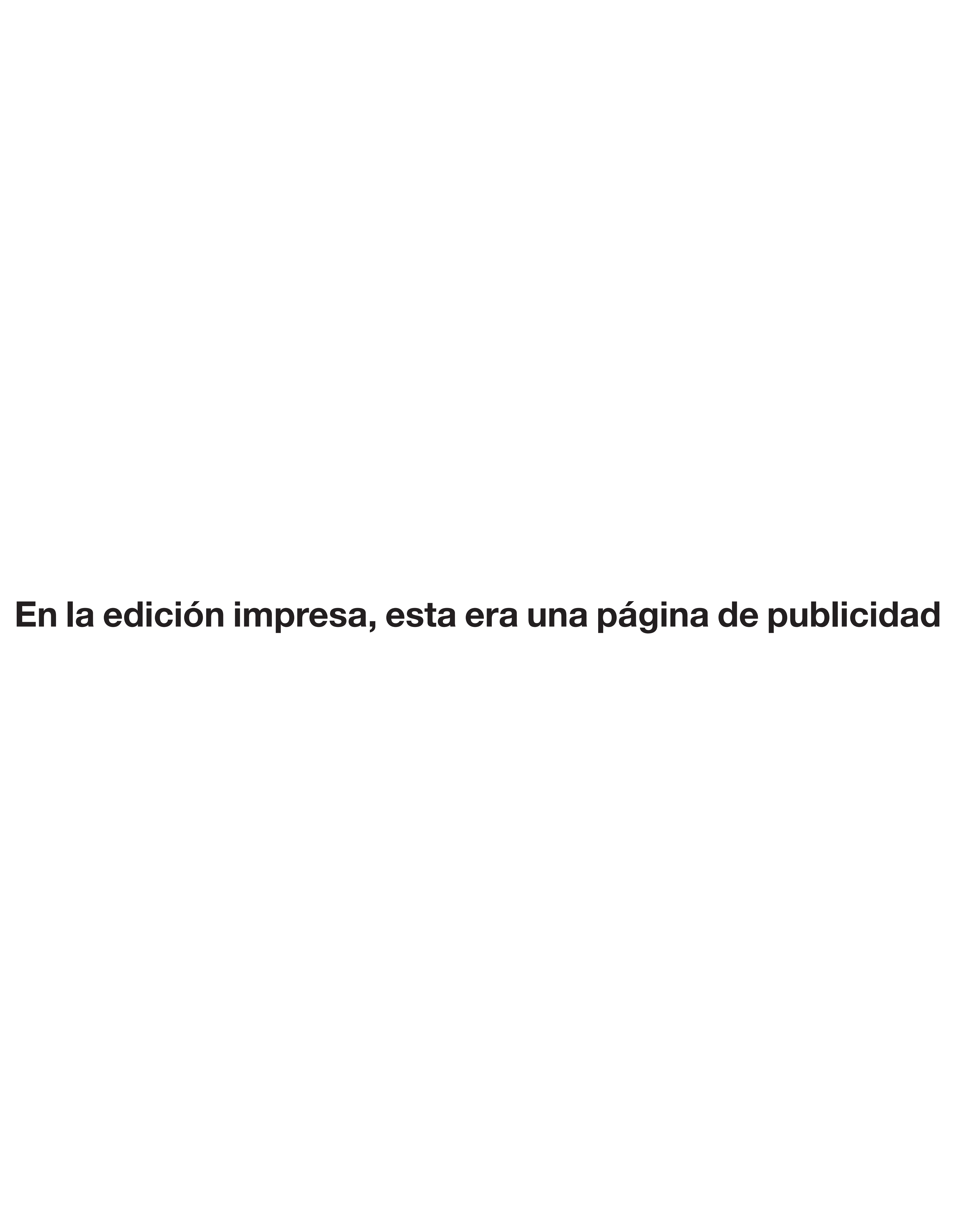
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

HOBBY PRESS

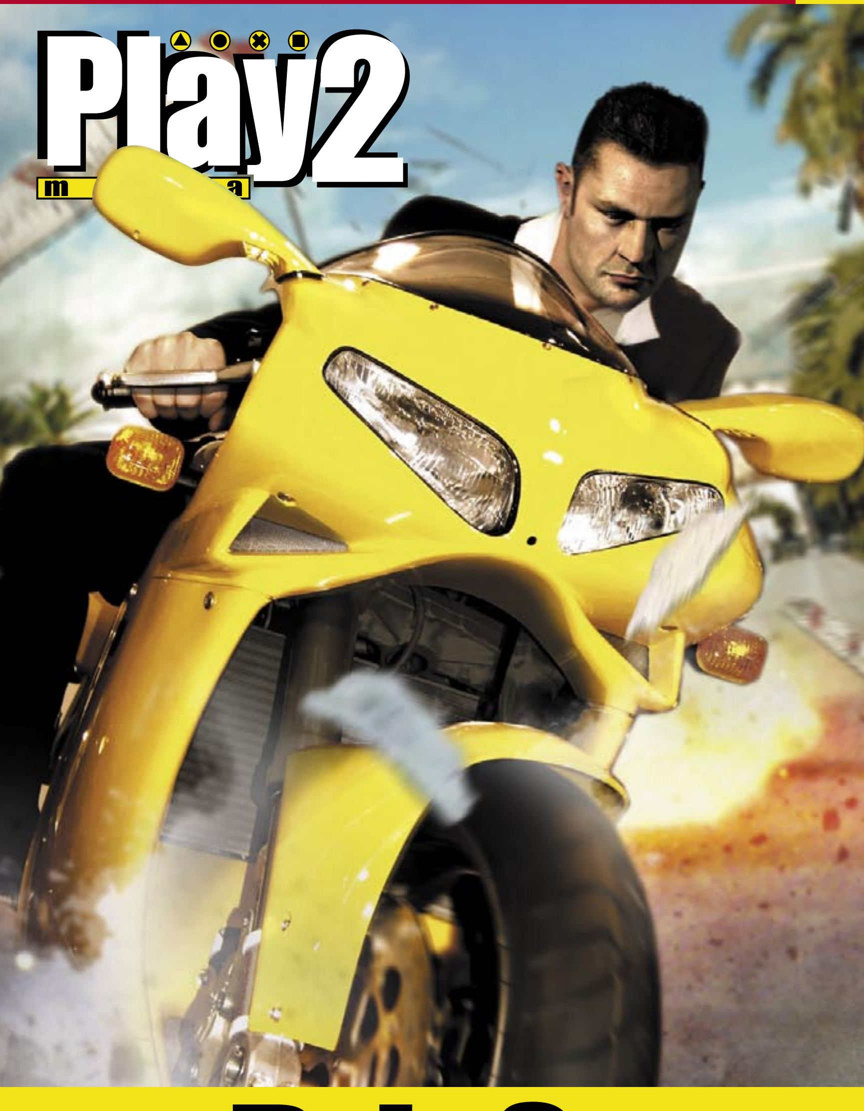
Hobby Press es una empresa de Axel Springer




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



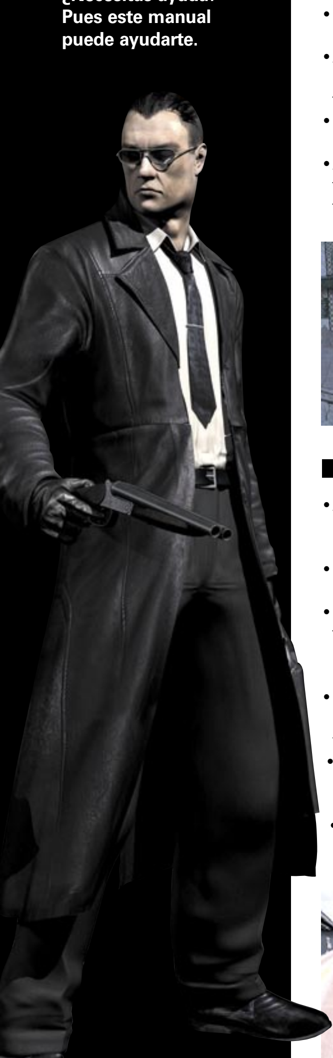
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº33



Driv3r

Mapas • Trucos • Secretos • Recorridos

Eres un policía infiltrado en la mafia. Tu labor es de conductor, pero en realidad te van a encargar trabajos aún más difíciles... ¿Necesitas ayuda? Pues este manual puede ayudarte.



00 CONSEJOS

MIENTRAS VAS A PIE

- Asegúrate de cargar tu arma antes de un tiroteo.
- Agáchate mientras disparas para cubrirte de tus enemigos.
- Si te quedas sin munición, cúbrete mientras recargas.
- Antes de entrar en una sala ojéala para saber dónde se encuentran los enemigos.
- Cúbrete las espaldas con paredes u otros obstáculos.
- Abate a tus enemigos a gran distancia con la pistola **(1)**. Ellos no tienen tanta puntería como tú.
- Reserva la escopeta para enfrentamientos cercanos.
- En las guaridas encontrarás botiquines para curar las heridas.
- Si matas a los civiles te buscarás problemas con la policía.
- Para deshacerte de un coche dispara al conductor a través del cristal o pincha sus ruedas **(2)**.
- Mientras paseas por la ciudad guarda tus armas (▲).
- Cuando mates a un mafioso o a un policía, hazte con sus armas antes de que desaparezcan.





MIENTRAS VAS EN COCHE

- Antes de bajar del coche asegúrate de que tu perseguidor no puede atropellarte.
- Observa el mapa continuamente para saber el camino más corto.
- No siempre el camino más directo es el más rápido, ya que en las grandes avenidas podrás circular a gran velocidad sin riesgos.
- Evita salirte de la carretera, cualquier choque con semáforos o farolas será fatal **(1)**.
- Si quieres hacer un giro de 180º y tu coche está aparcado, gira a tope el volante y haz rueda (●).
- Si cometes infracciones graves de tráfico puedes ser perseguido por la policía.
- Si la curva es muy cerrada suelta el acelerador para derrapar.
- Si frenas mientras derrapas y giras el volante hacia el mismo lado harás un trompo. Contravolantea para evitarlo.
- No te preocupes por los peatones, si es necesario, atropéllalos.
- Cuidado a la hora de robar un coche, es posible que el dueño esté armado e intente defenderse. Para evitarlo, dispárale antes.
- Aunque el transporte más rápido son las motos, una caída supone heridas y pérdida de tiempo **(2)**.
- Vigila el mapa para saber donde se encuentran los coches patrullas y su radio de búsqueda.

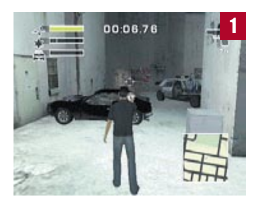


01 MISIONES EN MIAMI

01 JEFATURA DE POLICÍA (DIFICULTAD 0/5)

Sal de tu casa, coge el coche del garaje y dirígete a la **comisaría** guiándote por el mapa.
Una vez dentro, desenfunda la pistola (**R1** ó ▲) y entra en el **pasillo de entrenamientos** para practicar tu puntería. Aunque no aciertes ninguno no pasa nada, simplemente llega hasta el final del pasillo **(1)**.

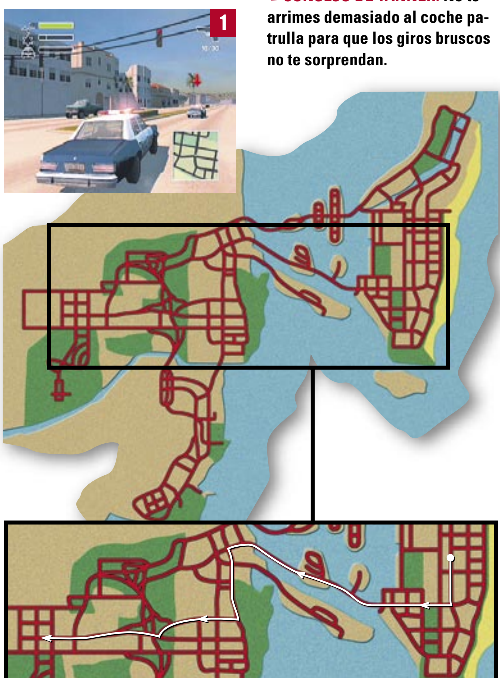
CONSEJO DE TANNER: Lo ideal es que apuntes a media altura y te muevas para agujerear las dianas de color rojo. Basta con que llegues al final.



02 PISTA SOBRE BACCUS (DIFICULTAD 1/5)

Móntate rápidamente en el **coche patrulla** que hay frente a ti y sigue a tus compañeros sin perderlos de vista en ningún momento. Si quieres que todo parezca más espectacular, enciende las luces (**R1**) **(1)**.

CONSEJO DE TANNER: No te arrimes demasiado al coche patrulla para que los giros bruscos no te sorprendan.



ELIMINA A LOS TIMMY VERMICELLI

Si decides pasear por la ciudad y eliminas a los 10 Timmy Vermicelli que hay por ahí, podrás acceder a una armería. Si con estas pistas no los encuentras, mira los mapas al final de la guía.

EN MIAMI



1- En el jardín trasero de la casa que hay frente a la de Tanner.



2- Dentro de la caseta marina (encima de la "M" de "Miami" del mapa).



3- En la plataforma elevada del taller de barcos.



4- Dentro del garaje que verás al final de la calle (mira el mapa).



5- Tras la compuerta del primer piso del edificio que hace esquina.

03 EL ASEDIO (DIFICULTAD 1/5)

1ª PARTE:
Desenfunda la pistola y ve a la **parte trasera del edificio** por la calle de la izquierda.
Elimina a tus dos primeros matones en la **entrada del muro** y a otro dos en el interior del párking **(1)**. Mucho cuidado.

↘CONSEJO DE TANNER:
Cuando cruces el muro cúbrete con la caja de madera.

2ª PARTE:
Date prisa y acelera a fondo para perseguir al matón. **No intentes chocarte** con él, es una molestia innecesaria, simplemente limítate a seguirle hasta que él solo se estrelle **(2)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Cuando saltes por la rampa, hazlo despacio para controlar el coche y no caer en la escurridiza hierba del parque.


1


2

04 AZOTEAS (DIFICULTAD 2/5)

1ª PARTE:
Dirígete con tranquilidad al **hotel** consultando el mapa para saber dónde se encuentra. Ve al **callejón trasero** y sube por la escalera de incendios hasta la primera planta. Introdúcete en el edificio por la **puerta azul** y sube hasta el tejado. Antes de salir al exterior, desenfunda y prepárate para disparar a tres matones que cogerás despistados **(1)**.

Avanza por el tejado hasta el otro edificio eliminando a varios enemigos. Si resultas herido, busca por el suelo y encontrarás un par de **botiquines**. Al fondo podrás acceder al **ascensor** que te llevará al párking del hotel donde espera el **coche** que debes adquirir **(2)**.

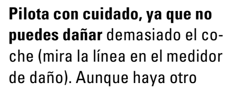
↘CONSEJO DE TANNER:
Acércate a los cadáveres de los matones para recoger sus armas y la munición antes de que desaparezcan.


1

2ª PARTE:
Antes de salir del ascensor, elimina a todos los matones que veas haciendo uso de tu nuevo juguetito automático. Como el párking está plagado de enemigos, dispara desde lejos y agachado para evitar que te hieran.

Abre la compuerta del párking pulsando el interruptor amarillo situado en la sala del vigilante y móntate en el coche del fondo para huir del hotel **(3)**.

Pilota con cuidado, ya que no puedes dañar demasiado el coche (mira la línea en el medidor de daño). Aunque haya otro

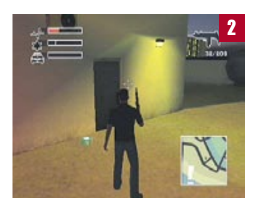


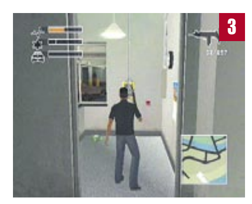




camino más corto para llegar a la guarida, **sigue la ruta marcada** para circular por una carretera ancha donde no hay riesgo de dañar el coche y donde podrás dejar atrás al coche que te perseguirá al salir del párking **(4)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Sólo cuando el párking esté totalmente despejado de enemigos y hayas abierto la compuerta deberás subirte en el coche. Si lo haces antes lo pasarás realmente mal, hazme caso.


2


3

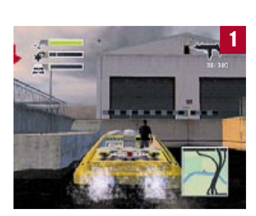


■ 05 IMPRESIONA A LOMAZ (DIFICULTAD 3/5)

1ª PARTE:
Ve a la parte trasera de la casa, rodea la piscina y móntate en la **lancha a motor**. Es una experiencia nueva, así que disfrútala. Conduce con tranquilidad hasta la orilla del río donde te esperan los mafiosos **(1)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Aparca bien la lancha en el muelle para que puedas pisar tierra firme de un salto.

2ª PARTE:
Demuestra al matón que eres un gran conductor que merece tra-


1



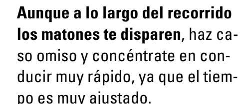

6- En lo alto de uno de los edificios en ruinas.


7- Toma el sendero boscoso que hay a la derecha del hotel y coge el camino subterráneo. Cuando llegues a una fábrica, asciende por las escaleras de metal.


8- Junto al edificio blanco.


9- En uno de los pasillos de la primera planta de las gradas del campo de rugby.


10- En el ascensor del hotel de la segunda misión.



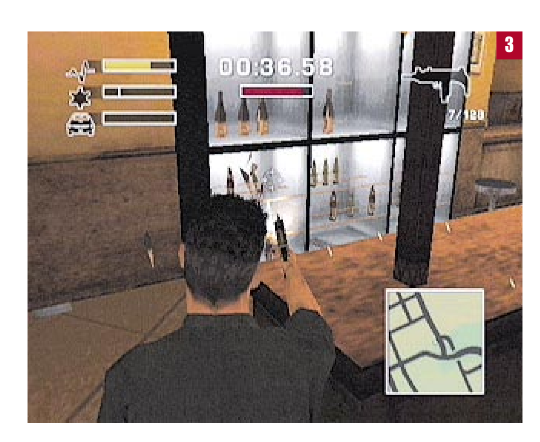
bajar para él. Tu objetivo es **completar el trazado** chocándote con los obstáculos marcados en el mapa con un punto verde en tan sólo 1 minuto y medio.

Aunque a lo largo del recorrido los matones te disparen, haz caso omiso y concéntrate en conducir muy rápido, ya que el tiempo es muy ajustado.

Para finalizar la demostración, ejecuta un salto por encima de un edificio. Tienes que saltar rápido y en paralelo a los tablones que te servirán de rampa **(2)**.

Cuando completes el circuito dirígete al otro coche para hacer tu primer trabajito para la mafia: conduce hasta el **bar** señalado, entra en él y, después de matar a todos los que haya dentro, **dispara al mobiliario** hasta que lo destroces por completo en menos de 1 minutos y 20 segundos. No te despistes, ya que irán apareciendo varios matones que intentarán impedírtelo **(3)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Disparar a las botellas y a los cuadros de las paredes subirá mucho el nivel del medidor de destrozo del bar.



3

■ 06 EL YATE DE GATOR (DIFICULTAD 3/5)

1ª PARTE:
Ve a una de las **casetas flotantes** en el mar para adquirir explosivos.

Al llegar te darás cuenta que todas están muy bien protegidas por matones. Aunque te destrozan la lancha a balazos, dispondrás de otras dos para viajar hasta el yate **(1)**.

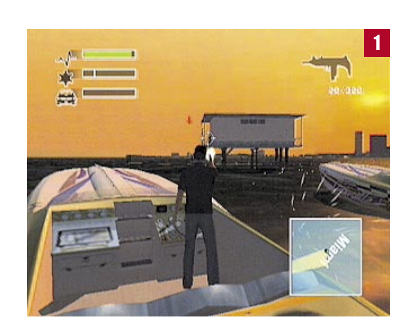
Si caes al agua al saltar a una caseta, nada hasta las escaleras más cercanas antes de que te acribillen a balazos.

Todos los explosivos se encuentran en la caseta marcada en el mapa así que haz caso omiso de las demás.

Tras despejar el exterior, desenfunda tu arma más potente, ya que dentro de la caseta te esperan tres enemigos muy bien armados. Recuerda cubrirte las espaldas e intenta abatirlos desde cierta distancia. Además de los tres explosivos (cuadros amarillos), hallarás dos **botiquines** y **munición de la uzi (2)**.

↘CONSEJO DE TANNER: Cuando divises a lo lejos las casetas, detén el motor de la lancha (L1) y desde la cubierta usa la pistola para acabar con los matones.

2ª PARTE:
Coge una de las lanchas, y con los tres explosivos en tu poder, dirígete al yate que estará plagado de enemigos que tienes que matar. Tendrás que colocar las bombas en los recuadros amarillos de estos lugares:
• La sala de máquinas (sótano).


1



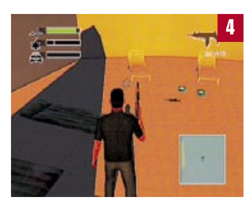
2

• El comedor (planta baja).
• Controles del barco (sala del fondo de la primera planta) **(3)**.

Aunque haya muchos enemigos encontrarás **botiquines** en: la sala de máquinas, junto al piano, en el comedor, en el bar, en un dormitorio, en la terraza de la segunda planta y en el pasillo exterior de la primera **(4)**. Cuando hayas colocado los explosivos, dispondrás de 30 segundos para salir del barco y alejarte de la explosión **(5)**.

↘CONSEJO DE TANNER: Deja la lancha junto al yate orientada hacia el mar para que cuando coloques los explosivos puedas escapar rápidamente.


3

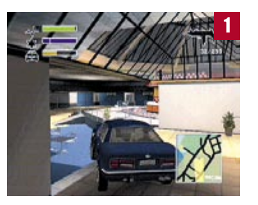

4

5

07 ATRAPADO (DIFICULTAD 3/5)

1ª PARTE:
Tienes que escapar del banco con todos tus compañeros y evitar que el coche reviente. Conduce muy rápido por los pasillos, sin chocarte con las paredes y sin dar la oportunidad a los policía de que te dejen el coche hecho un colador.

Cuando veas que el pasillo se ramifica, toma el camino izquierdo y gira bruscamente hacia el mismo lado para ver la salida **(1)**. Cuando salgas del banco sigue la ruta marcada y en el punto señalado (✖) bájate del coche para eliminar a los policías que te sigan, ya que debes llegar sin perseguidores **(2)**.


1

EN NIZA


1- Primera planta del edificio en ruinas.


2- En la orilla del río.


3- En lo alto de la torre de control.


4- En uno de los laterales de la Iglesia que hay en mitad del parque.


5- Dentro del edificio que hay en medio de la manzana.


6- En la caseta del parque que hay en lo alto del montículo.







↘CONSEJO DE TANNER:
Sal del banco recto y muy rápido para no chocarte con los dos coches patrullas que intentarán embestirte por los lados.

2ª PARTE:
Tienes que deshacerte del coche para que no te puedan incriminar.

Sigue la ruta marcada y regula tu velocidad para despistar a los coches patrullas que todavía te buscan. Salta por la rampa para arrojar el coche al mar. Por fortuna, da lo mismo que estés dentro del vehículo o que saltes antes **(3)**.

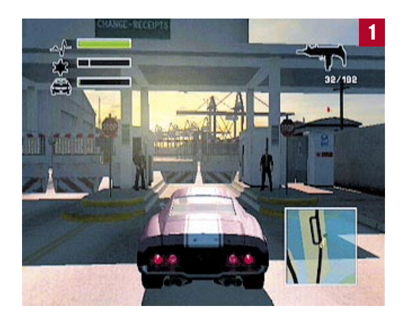
↘CONSEJO DE TANNER:
Observa continuamente el radar para ver la posición exacta de los coches patrullas y su radio de búsqueda. Así te será más fácil evitarlos.

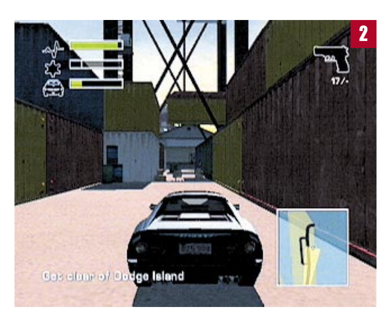
08 DODGE ISLAND (DIFICULTAD 4/5)

1ª PARTE:
Ve despacio hasta el punto de encuentro para no tener problemas con la policía. **Cuando llegues al control** detente hasta que te abran, gira a la izquierda y entra en la nave **(1)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Ni se te ocurra disparar a los mafiosos antes de la reunión.

2ª PARTE:
Tras la infructuosa reunión, móntate en el **deportivo descapotable** antes de que te cosan a balazos y **sal por la cristalera** que hay frente a ti. Si el salto y el aterrizaje es bueno, podrás acceder a un patio rodeado de remolques antes de que la grúa bloquee el camino directo **(2)**.









Si no llegas a tiempo no te preocupes, porque podrás avanzar entre los remolques, aunque tendrás que enfrentarte a varios enemigos más.

A partir de aquí encontrarás bastante oposición así que desenfunda la Uzi, afina la puntería y permanece muy atento para que no te sorprendan los enemigos.

Al final del sendero formado por las pilas de remolques verás cómo un coche se para frente a ti y sus dos ocupantes salen para dispararte **(3)**. Elimínalos sin destrozar el coche y móntate en él para huir. Pon a punto tus reflejos, porque tendrás que conducir hasta la entrada de la base esquivando todos los camiones que veas. **Cuando llegues a las barreras de la entrada** y elimines a los matones que la vigilan, coge otro coche nuevo y sigue recto para salir de la base por el camino que hay junto al mar **(4)**. Ya fuera de la guarida enemiga, tendrás que apretar el acelerador a fondo para cruzar a tiempo el **puente levadizo**. Después sólo tendrás que llegar a tu guarida y despistar o matar a los matones que te sigan **(5)**.

↘CONSEJO DE TANNER: En tu huida de la base no conduzcas muy rápido para poder esquivar las furgonetas y no destrozar el coche antes de tiempo.





7- En lo alto del faro.



8- En lo alto de la montaña de arena.

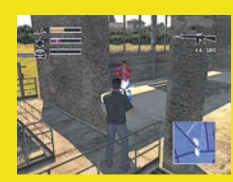


9- Dentro de la cueva a la que se accede por el mar.

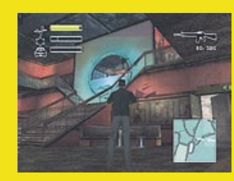


10- En un contenedor de la fábrica.

EN ESTAMBUL



1- En el tejado del edificio en construcción.



2- En la cabina del DJ de la discoteca (accede por la puerta trasera).

09 REPRESALIA (DIFICULTAD 4/5)



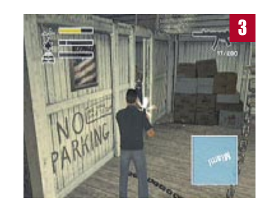


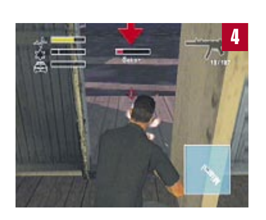
1ª PARTE:
No pierdas de vista al coche marcado y dispara sin parar con la uzi al coche escolta. No te acerques demasiado, ya que podrán despistarte con los giros bruscos **(1)**.

↘CONSEJO DE TANNER: Céntrate en la conducción, ya que por mucho que le dispares no podrás destrozar su coche.

2ª PARTE:
Sigue a tu objetivo a pie antes de que escape y evita que tu compañero muera en el tiroteo.

No pierdas el tiempo: dispara a un par de matones que te recibirán y deja a los demás para tu acompañante. Adéntrate en el almacén y eliminar a otros cuatro más (coge de un cadáver la **escopeta**) **(2)**.





Sigue el camino del fondo a la derecha y atraviesa la casa para acceder a la parte trasera donde hay un pequeño embarque. Elimina rápido a los dos matones que te aguardan y **móntate en la lancha para perseguir a Gator** hasta una de las casetas en mitad del mar.

Elimina a los matones del exterior desde la lancha antes de acercarte y adéntrate armado con tu arma más potente **(3)**. En las dos salas de la caseta encontrarás **botiquines**, **munición** y como no, enemigos muy bien armados. Cuando abras la puerta trasera de la caseta verás a tu objetivo y sus dos guardaespaldas a los que por fin podrás matar **(4)**.

↘CONSEJO DE TANNER: Para rematar a Gator, mantente agachado en el marco de la puerta desde donde podrás disparar a su cabeza y no correrás peligro.

02 MISIONES EN NIZA

01 BIENVENIDO A NIZA (DIFICULTAD 3/5)

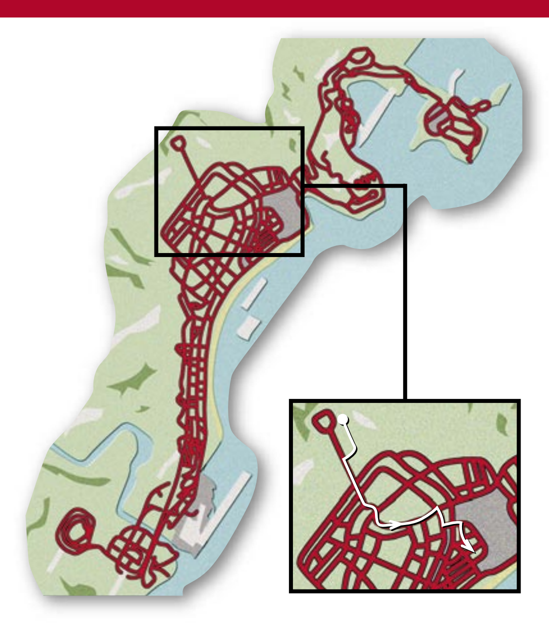
1ª PARTE:
Aunque al principio parezca que todo va bien y que tan sólo tienes que acudir a una reunión, todo se complicará y Calita se verá rodeado de enemigos.





Conduce lo más rápido que puedas por la ruta marcada para que Calita no resulte herida en la redada **(1)**.

Cuando llegues, tras eliminar a todos los matones que la rodean coge el **botiquín** que hay junto a ella. Síguela por las calles de Niza matando a todos los mafiosos que aparezcan y evitando por todos los medios que muera **(2)**. Ponte en medio si es necesario.



↘**CONSEJO DE TANNER: Cuando veas aparecer coches que frenan bruscamente, dispara a sus ocupantes antes de que salgan.**

2ª PARTE:
Con mucha munición de la uzi y un lanzagranadas, deberás evitar que los coches que persigan a la furgoneta la destrocen. **Usa el lanzagranadas** cuando los coches estén alejados y la uzi para cuando se encuentren muy cerca **(3)**.

↘**CONSEJO DE TANNER: Dispara a las ruedas y a los conductores para ser mas eficaz.**





3- Dentro de la caseta.



4- En la calle peatonal de la manzana.



5- En la planta baja de la mezquita.



6- En la sala con botiquines de la 2ª planta del edificio rojo hay un armario que tapa una puerta oculta que da acceso a una sala secreta.



7- En los bajos del puente (baja las escaleras, junto a la sala de controles).



8- Métete en el bar subterráneo por la caseta de la esquina de la manzana.

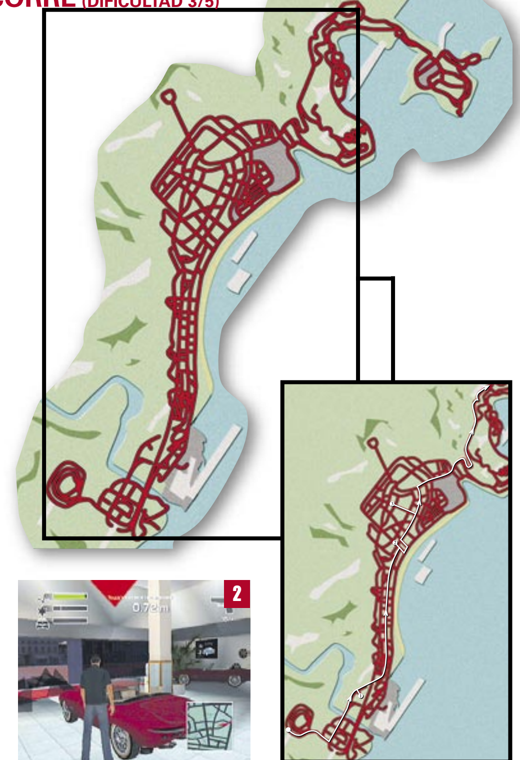
02 DESTROZA Y CORRE (DIFICULTAD 3/5)

Tendrás que robar tres coches y subirlos al camión que circula por la ciudad antes de que se acabe los cuatro minutos de los que dispones.

Adelántate a la ruta del camión para robar los coches y guardarlos justo cuando el camión te alcance **(1)**. Si eres muy lento el camión se alejará demasiado y será imposible que lo consigas. Cada vez que metas un coche en el camión pulsa **L1** para bajarte, roba la primera moto o coche que veas y ve a buscar rápidamente el siguiente coche.

Ten en cuenta que si dañas los coches demasiado no servirán y fracasarás en la misión **(2)**.

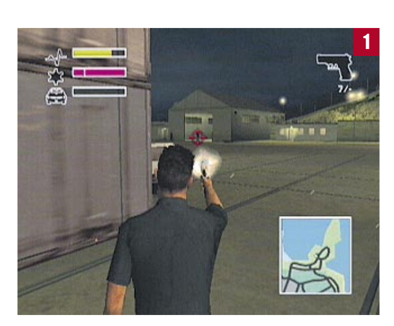
↘CONSEJO DE TANNER: Para subir los coches al camión en movimiento espera a una recta.

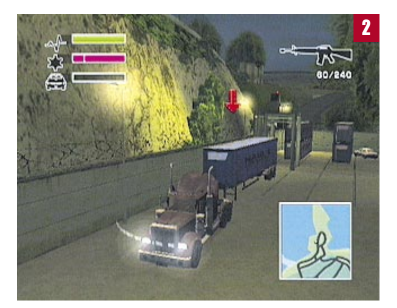


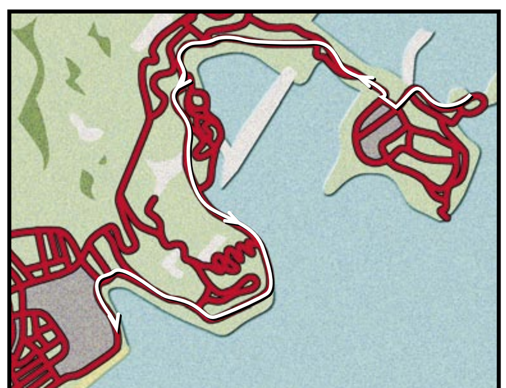


03 CAMIÓN DE 18 RUEDAS (DIFICULTAD 3/5)

1ª PARTE:
Primero dirígete con tranquilidad hasta el muelle **(1)** donde está el camión y el remolque que debes robar. Como te podrás imaginar estará muy bien vigilado por enemigos, así que **introdúcete rompiendo la verja** de la fábrica y colócate agachado y parapetado









quierda), coge el contenedor azul e instálalo en el remolque que hay detrás.

tras tu coche cerca de los contenedores del fondo. Desde allí podrás eliminar a todos los enemigos a distancia con la pistola sin el riesgo de ser herido **(2)**.

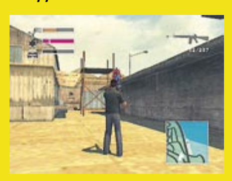
Cuando esté todo despejado, súbete en la grúa para coger el contenedor de color azul. Manéjala para quitar de encima el de color gris (colócalo a la izquierda), coge el contenedor azul e instálalo en el remolque que hay detrás.

Bájate de la grúa y dentro de uno de los almacenes está el camión que debes utilizar para trasladarlo **(3)**. Móntate en él y acóplale el remolque.

↘CONSEJO DE TANNER:
Cuando despejes la zona, introdúcete en los almacenes donde encontrarás botiquines y un rifle de asalto.



9- Dentro de la torre de vigilancia que hay junto a la costa.



10- En el tejado de uno de los edificios de los astilleros.

↘COCHES OCULTOS

Igual que ocurría con los Timmy, en el juego hay tres coches ocultos por ciudad. Ahora te indicamos su localización, pero recuerda que al final de la guía podrás ver unos mapas que te pueden aclarar más las cosas.

EN MIAMI



1- Go Cart: En uno de los patios de la fábrica, junto a Timmy nº 7.

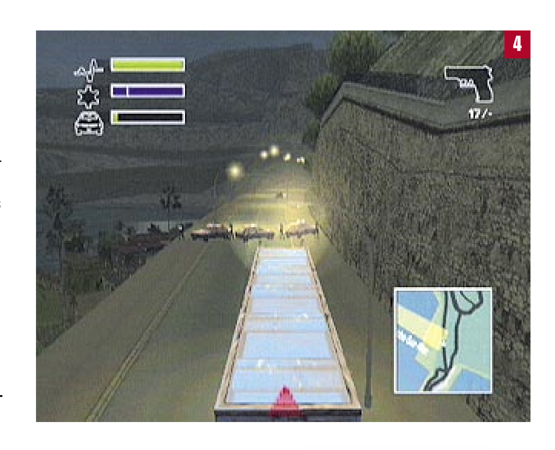


2- Velocity turbo: En un callejón junto al río, detrás de la fábrica.



3- TT Cuatro Super Power: Dentro de la cochera del chalet.

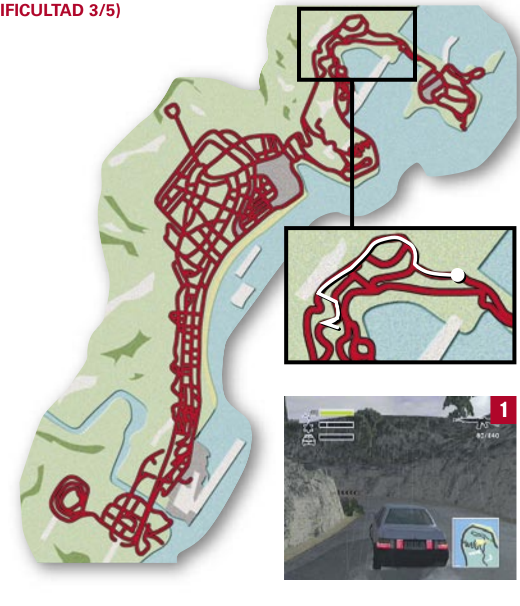
2ª PARTE:
Sal de los almacenes en el camión y prepárate para enfrentarte a la policía hasta tu destino.



Sigue la ruta marcada en el mapa, ya que es el camino más corto y además la carretera es lo bastante ancha para que puedas maniobrar con facilidad. No destroces el camión, pero no dudes en estamparte con las barreras policiales. Para atravesarlas, impacta entre dos coches **(4)**.

CONSEJO DE TANNER:
Evita dar marcha atrás y maniobrar con el camión, ya que resulta muy complicado.

04 SECUESTRO (DIFICULTAD 3/5)



A los pocos metros de la persecución, otro camión se atravesará en el camino, así que sigue recto para coger el **camino repleto de curvas** y evitar de este modo el enfrentamiento con varios matones **(1)**.

Cuando llegues a la guarida de la mafia rival, dispara desde lejos a los dos guardias de la entrada y elimina a todos los que aguardan en la plaza interior desde el arco de entrada (cuidado con el mafioso situado encima de la torre) **(2)**.

Sólo cuando el recinto esté despejado deberás montarte en el **deportivo descapotable** y llegar hasta la guarida sin dañarlo.

Sigue la ruta marcada para evitar a los coches de los matones y, aunque la carretera se encuentre cortada por camiones formando una barrera, podrás pasar perfectamente por la **acera derecha (3)**.





CONSEJO DE TANNER:
Si al llegar a la puerta de tu guarida te persigue un coche o te golpea con el riesgo de destrozar el deportivo, bájate y destrózalo a balazos.

■ 05 TRÁFICO DE ARMAS (DIFICULTAD 4/5)



1ª PARTE:
En un minuto tienes que llegar hasta el lugar marcado. No tendrás ningún problema, ya que sólo tienes que salir del muelle y seguir recto **(1)**. No te compliques la vida con maniobras extrañas.

↘CONSEJO DE TANNER: Ten en cuenta que salir haciendo rueda (●) no significa salir más rápido.

2ª PARTE:
Bájate del coche, desenfunda tu arma más potente (que debería ser el rifle) e introdúcete en el centro comercial.

Pasa a la trastienda del fondo y prepárate para eliminar a varios enemigos que aguaran en el párking trasero.

Si te hieren, usa el botiquín que encontrarás oculto tras unas cajas en el garaje.

Antes de subirte en la camioneta deshazte de los tres matones que hay frente a ella **(2)**. Ésta se encuentra cargado con una bomba ⇢

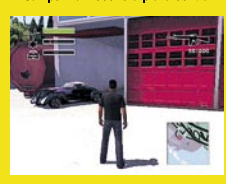




EN NIZA



1- Camper Van: cochera plaza central.

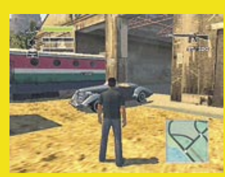


2- Dolch Schub: En los hangares rojos.

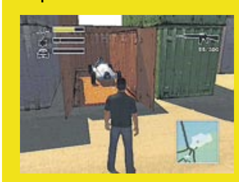


3- Forklift: Sigue la carretera y entra desde la mansión en la cochera.

EN ESTAMBUL



1- Speedster: Cocheras de tranvías.



2- Racer GT: En un contenedor rojo.



3- Roadster: Cochera del edificio rojo.

así que un golpe muy brusco o muchos pequeños acabarán haciéndola explotar.

Por si fuera poco, antes de llegar a la guarida te perseguirán varios coches que te envestirán por detrás para que pierdas el control. No frenes, sigue a tope por la ruta marcada para llegar a tu destino antes de que se acaben los 2 minutos y medio **(3)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Intenta circular por el medio de la carretera para que cuando te golpeen y pierdas el control no te choques con las farolas ni semáforos.



■ 06 TRAMPA EXPLOSIVA (DIFICULTAD 3/5)

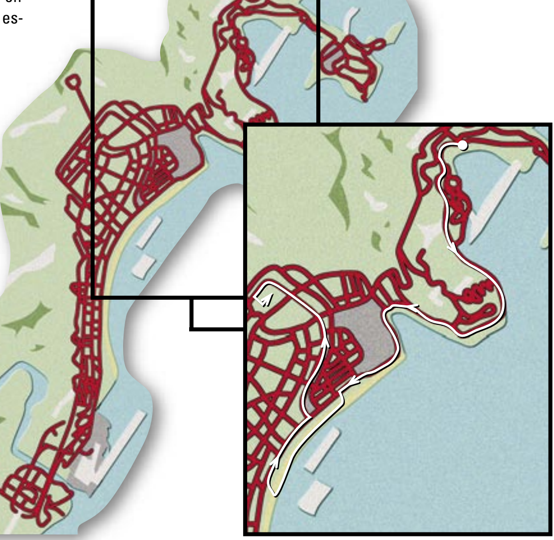
Sigue la ruta marcada para **conducir a una velocidad superior a 50 mph**. Si permaneces por debajo de esa velocidad más de 3 segundos la bomba del coche se activará y explotará **(1)**.





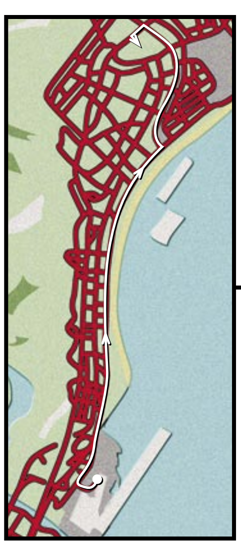
Cuando llegues al lugar señalado, baja a la playa y colócate en paralelo a la furgoneta para que tu compañero salte del coche en movimiento (pulsa R1 cuando estés al lado) **(2)**.

Tienes que llevar el coche al almacén señalado en el mapa sin bajar de 50 mph. Al hacer el giro de 180º no te detengas e intenta hacerlo lo más abierto posible, aprovechando la anchura de la carretera. Cuando entres en el almacén, gira a la izquierda y pulsa **L1** para que Tanner salte y el coche se empotre con el tráiler aparcado **(3)**.



↘CONSEJO DE TANNER:
Mantén la velocidad, pero no vayas a tope para evitar colisiones.

07 CALITA EN LÍOS (DIFICULTAD 4/5)



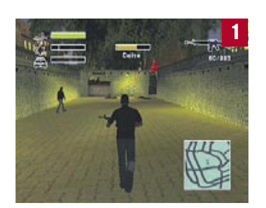
1ª PARTE:
Aunque no tengas un tiempo determinado para llegar al lugar donde se encuentra Calita **no debes tardar demasiado,** ya que puede morir en la encerrona.

Conduce rápido por la ruta marcada hasta el callejón donde te esperan dos matones **(1)**. Deshazte de ellos rápidamente y sube las escaleras para enfrentarte a otros dos. Sin perder tiempo, asómate por la barandilla de la izquierda y borra del mapa a los 5 mafiosos que tienen acorralada a Calita **(2)**.

↘CONSEJO DE TANNER: Sube las escaleras con cuidado, porque si no los dos matones que te esperan arriba te acribillarán con sus rifles.

2ª PARTE:
Desciende rápidamente las escaleras y móntate en el coche que hay aparcado para perseguir al capo. La persecución es muy dura y las rutas no siempre son las mismas, pero debes aguantar tras ella hasta que decida bajarse del coche para poder eliminarla **(3)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Evita pisar las aceras, ya que los postes metálicos de noche no se ven bien y puedes chocar, lo que te haría perder tu objetivo.



2

3

08 RESCATA A DUBOIS (DIFICULTAD 4/5)

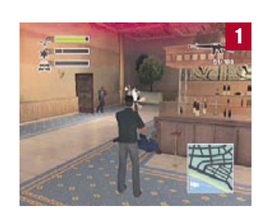
1ª PARTE:
Acércate al lugar señalado y desde lejos, en la calle peatonal, limpia de mafiosos la entrada del restaurante.

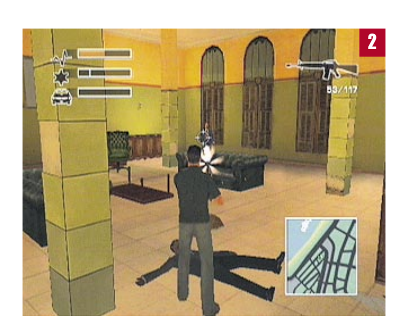
Sube las escaleras, rompe el cristal de la entrada y elimina a los dos matones que hay junto a la barra **(1)**. Allí encontrarás un par de **botiquines** pero no te descuides, ya que de la puerta de la izquierda saldrán otros dos enemigos cuando estés cerca. **Ya en las salas privadas del restaurante** te toparás con otros enemigos antes de conseguir llegar a la puerta trasera **(2)**.

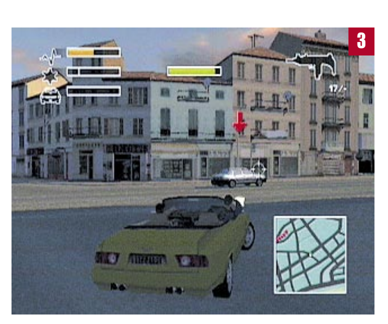
↘CONSEJO DE TANNER:
En el restaurante usa la escopeta si tienes poca munición de rifle.

2ª PARTE:
Persigue al coche marcado y dispárale hasta destrozarlo antes de perderlo de vista. Después podrás rematar a sus ocupantes **(3)**.

↘CONSEJO DE TANNER: Como la munición de la uzi es infinita, no dejes de disparar y permanece muy atento a la conducción.


1


2


3

09 CAZADO (DIFICULTAD 5/5)

1ª PARTE:
Tan sólo tienes que llegar en lancha al lugar señalado **(1)**.

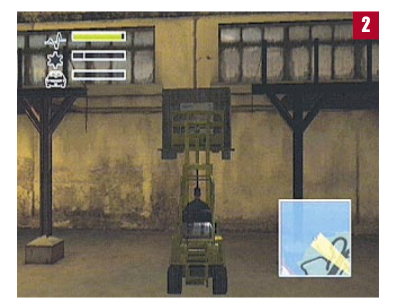
↘CONSEJO DE TANNER: No corras o encallarás la barca.

2ª PARTE:
Prepárate para escapar de tus antiguos compañeros. Debes ser muy rápido, ya que dispones de pocos segundos para huir.

Móntate rápido en la máquina de carga, coge una de las cajas y elévala (●). Coloca la máquina con la caja en alto en mitad del hueco de la pasarela elevada **(2)**.

Sube las escaleras, salta el hueco de la pasarela para caer sobre la caja que has colocado y vuelve a saltar rápidamente para alcanzar el otro lado. Al final de ésta encontrarás una **pistola** con mucha **munición,** aunque no intentes matar a los que te disparan, será inútil.


1

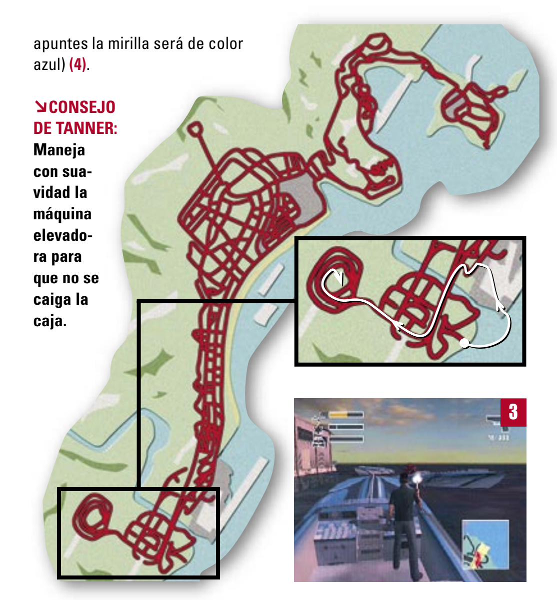

2

Baja las escaleras, coge el **botiquín** **y súbete** en una de las dos lanchas. Seguramente, cuando des marcha atrás para escapar los matones que te esperan fuera en otras barcas destrozarán la tuya **(3)**. Si esto sucede, elimínalos y tírate al agua para hacerte con una de ellas.

Ve por el mar hacia el aeropuerto y accede a tierra firme por unas pequeñas escaleras que hay junto a la pista de aterrizaje. Corre hasta el aparcamiento, coge un coche, dirígete a la autopista y llega hasta la vigiladísima barriada.

Al final de una de las cuestas que llevan a la plaza central encontrarás un **botiquín** que te será de gran ayuda. Accede a la plaza disparando desde lejos a los mafiosos que la ocupan, pero sin dañar a tu compañero (cuando le apuntes la mirilla será de color azul) **(4)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Maneja con suavidad la máquina elevadora para que no se caiga la caja.



3

03 MISIONES EN ESTAMBUL

01 VIGILANCIA (DIFICULTAD 3/5)

1ª PARTE:
Sigue al coche de color negro, pero sin que acercarte demasiado para que no te vea.

Tampoco debes alejarte demasiado para no perderlo de vista (controla la barra medidora de distancia). Observa el mapa para conocer la ruta que llevará **(1)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Ten especial cuidado en los adelantamientos, ya que te puedes arrimar demasiado.

2ª PARTE:
Rodea la manzana para entrar por la puerta trasera del edificio. Debes infiltrarte en la zona de reunión sin ser visto, así que avanza despacio y equípate con la **pistola con silenciador** para eliminar a los matones que se crucen en tu camino.

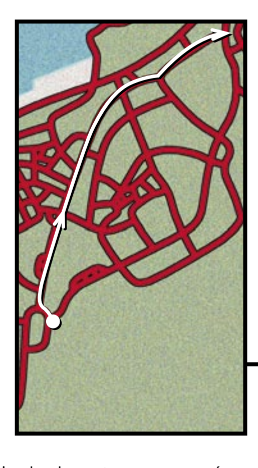
En una de las salas de la planta baja encontrarás 4 **botiquines,** aunque no te serán de mucha ayuda. Sube por las escaleras hasta el tercer piso neutralizando ⇢



1

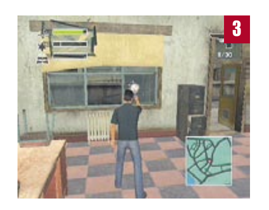


2



a los dos matones que cogerás por la espalda en los descansillos de la segunda y tercera planta **(2)**. Tras acabar con otro más en la zona de obras del edificio, déjate caer por los andamios de madera para escuchar lo que dicen en la reunión.

Inevitablemente, serás visto por uno de los guardaespaldas y tendrás que escapar del edificio.


3

Agáchate en el interior de la sala y dispara al matón que hay en la puerta. Antes de salir, desde las ventanas y a través de la puerta podrás eliminar a varios enemigos que hay en la pasarela de enfrente **(3)**. Sal de ahí y sube las escaleras bien armado, ya que te toparás con más enemigos.

A partir de aquí, es muy importante que recojas la munición de los cadáveres de tus enemigos ya que te puedes quedar sin balas **(1)**. Si resultas herido encontrarás **botiquines** en:

- Tras la boca de entrada del tejado del primer edificio.
- El tejado del tercer edificio, junto a los ventiladores.
- Dos en la primera planta del edificio en construcción.

Cuando llegues al sótano, antes de montarte en el todoterreno que hay aparcado para escapar, elimina a los matones que hay al otro lado de la calle, junto a unos coches.

Para llegar a tu guarida sigue la ruta marcada y elimina a balazos al coche enemigo que aguardará en el puente **(5)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
En la infiltración, para oír la reunión dispara a la nuca de los mafiosos con la pistola con silenciador para no darles la oportunidad de que te disparen y den la alarma.


4


5

02 TANNER ESCAPA (DIFICULTAD 2/5)

1ª PARTE:
En esta ocasión, dispondrás de muchísima munición del lanzagranadas para hacer volar a los coches patrullas que se acerquen a la camioneta **(1)**. Solamente deberás usar la uzi cuando el coche se encuentre muy cerca de la furgoneta.

↘CONSEJO DE TANNER:
Lanza las granadas delante de los coches para que exploten en el momento preciso.

2ª PARTE:
Consigue llegar hasta la guarida tras despistar a la policía. **Sigue nuestra ruta** para que te resulte más fácil, ya que por el mar apenas encontrarás resistencia. `

Cuando te bajes de la barca y subas por las escaleras que dan acceso a la carretera, **roba el primer coche que veas** sin perder tiempo. En el punto marcado en el mapa (X) detente y si te sigue algún coche patrulla elimínalo con tu rifle **(2)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Aunque sean policías, tendrás que deshacerte de ellos. Cuidado, hay mucha policía paseando por las calles próximas al hotel.



03 OTRA PISTA (DIFICULTAD 3/5)

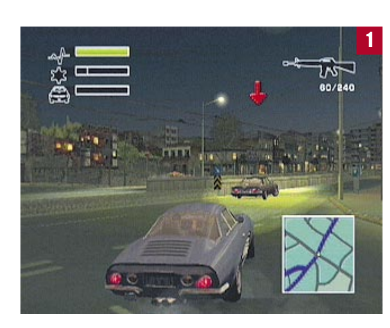
1ª PARTE:
A lo largo de la persecución no te arrimes demasiado a él para que no te sorprendan los giros bruscos y siempre que puedas circula por el carril del tranvía, ya que no habrá tráfico **(1)**.

CONSEJO DE TANNER: Ten cuidado al salir en el comienzo de la persecución a la carretera ya que puedes perder el control en el salto.

2ª PARTE:
Tómate todo el tiempo que necesites para buscar a tu objetivo en el mercado, ya que no tendrá escapatoria. Ten mucho cuidado, porque el recinto se encuentra plagado de guardaespaldas armados con potentes rifles **(1)**.

Dirígete a la calle de la derecha que hay antes de llegar a la plaza central para encontrarlo y rastrea los rincones del mercado para encontrar **botiquines**.

CONSEJO DE TANNER: Para evitar que te acribillen, presta mucha atención a las cristaleras de las tiendas donde aguardan enemigos.



1


2

04 CALLEJÓN (DIFICULTAD 4/5)

1ª PARTE:
Date prisa y monta en el primer vehículo que veas para perseguir al coche que intentará escapar.

Al final de la persecución llegarás a un callejón donde te espera una encerrona **(1)**. Sal rápido del coche y **cúbrete con el muro** de tu derecha. Desde ahí, agachado, elimina a los matones que hay a ambos lados de la calle. Con el callejón despejado, sube las escaleras y entra en el edificio **(2)**.

CONSEJO DE TANNER: Al montar en el coche, gira y haz rueda para salir rápidamente. Si se raya un poco no pasa nada.

2ª PARTE:
Nada más entrar aparecerán dos matones que tendrás que neutralizar antes de coger el **botiquín** que hay tras la recepción. Sube las escaleras y permanece en el marco de la puerta para disparar a los enemigos situados en los pisos superiores y el descansillo **(3)**.

Cuando todo parezca estar despejado, sal al patio y en el otro extremo de la barandilla verás otro **botiquín**: ojo al cogerlo, porque desde una brecha de la pared de la planta superior te dispararán.



1



2



Asciende al segundo piso donde te esperan varios enemigos y otro **botiquín** en la caja fuerte que hay abierta **(4)**. Junto a ésta hay otra puerta que te llevará a la planta baja del patio, donde podrás coger un coche para escapar.

Si sigues la ruta marcada a gran velocidad no te toparás con ningún coche de la mafia, porque ellos te estarán buscando por la ciudad **(5)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Cuando te acerques a las puertas irrumpirán enemigos que te dispararán. Mantén el dedo en el gatillo y no lo quites.

3

4

5

05 LA PERSECUCIÓN (DIFICULTAD 5/5)





1ª PARTE:
Aunque sea una persecución muy dura donde no puedes cometer el más mínimo fallo, la ventaja es que **siempre seguirá la misma ruta**.

Aunque puedas alcanzarla en la avenida porque tu coche posee más velocidad punta, no te molestes en echarla de la carretera, es imposible **(1)**.

Cuando llegues al puente y no puedas culminar la persecución, bájate del coche, entra en la caseta de control que hay a la izquierda, pulsa el interruptor (**L1**) para que baje el puente y móntate en tu coche para seguirla **(2)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
El coche que manejarás gira muy poco, así que para tomar bien las curvas suelta el acelerador y usa el freno si vas muy rápido.

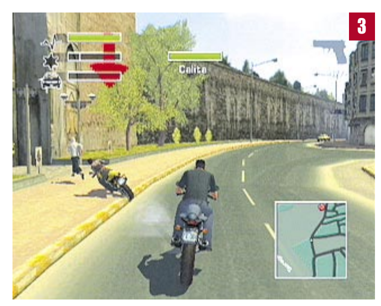
2ª PARTE:
Aunque esta parte sea mucho más difícil, pues el control de la moto es más complicado y cualquier roce será fatal, por fin podrás detenerla. ¡Ya era hora! Nunca sueltes el acelerador y arriesga al máximo e cada trazada. **Si eres rápido podrás chocarte con ella** para neutralizarla justo cuando frene para colarse por el arco que da acceso al parque (punto X) **(3)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Usa el carril del tranvía cuando tomes la primera calle de la derecha con la moto.

1



2



3

■ 06 CAMIÓN BOMBA (DIFICULTAD 3/5)

Tienes que destrozar a base de balazos al camión que circulará por la ciudad lanzando barriles explosivos en tan sólo dos minutos y medio **(1)**. Fracasarás si se destroza antes tu coche, si pierdes de vista al camión o no lo machacas en el tiempo límite.

↘CONSEJO DE TANNER:
Si consigues pegarte como una lapa a la parte trasera del camión, sólo tendrás que descargar unos cuantos cargadores, ya que las explosiones de los barriles no te afectarán. Inténtalo, es tu mejor opción.



■ 07 PERSIGUE AL TREN (DIFICULTAD 5/5)

1ª PARTE:
No sueltes el acelerador y aproxímate al tren sin preocuparte por los disparos.

Avanza hasta la cabeza del tren por el lado izquierdo y colócate delante suya antes de llegar al túnel y hasta el final. Circula por el raíl para no chocar con los postes metálicos **(1)**.

↘CONSEJO DE TANNER:
Cuando adelantes al tren, no te roces con él o perderás el control del coche.

2ª PARTE:
Prepárate para disparar a diestro y siniestro a decenas de matones que aparecerán por la calle. Avanza despacio y dispara desde lejos con el rifle mientras subes la calle acompañado.

Si Jones o Vauban mueren la misión fracasará así que estate atento y ayúdales **(2)** si se ven acorralados por los malos. Cuando llegues a lo alto de la calle, gira a la derecha y al fondo de la siguiente calle encontrarás un callejón donde aguarda Jericho con muchísimos guardaespaldas. Ánimo, que no es tan difícil.

↘CONSEJO DE TANNER: Antes de hacerte cargo de Jericho deshazte de sus secuaces, ya que no tendrá escapatoria.





■ 04 TRUCOS

Introduce las siguientes combinaciones de botones en el menú de inicio (donde eliges el modo de juego). Tras oír un pequeño sonido, actívalos antes de jugar en el menú “opciones-trucos” **(1)**:

- **Todos los vehículos :** L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●.
- **Todas las armas:** R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2.
- **Todas las misiones:** L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●.

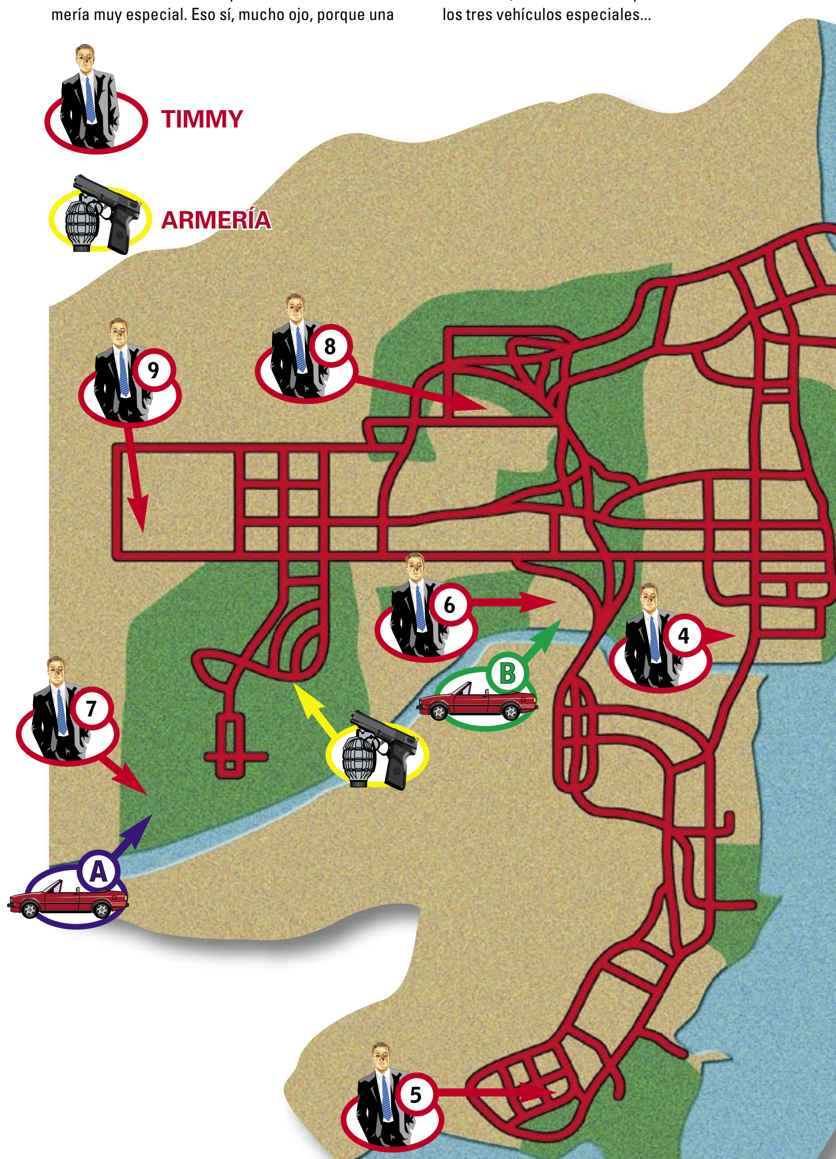
Para seleccionar la que más te guste, activa la opción de volver a jugar la misión **(2)**.

- **Inmortalidad** (no funciona en el modo Historia): ■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.



05 SECRETOS DE MIAMI

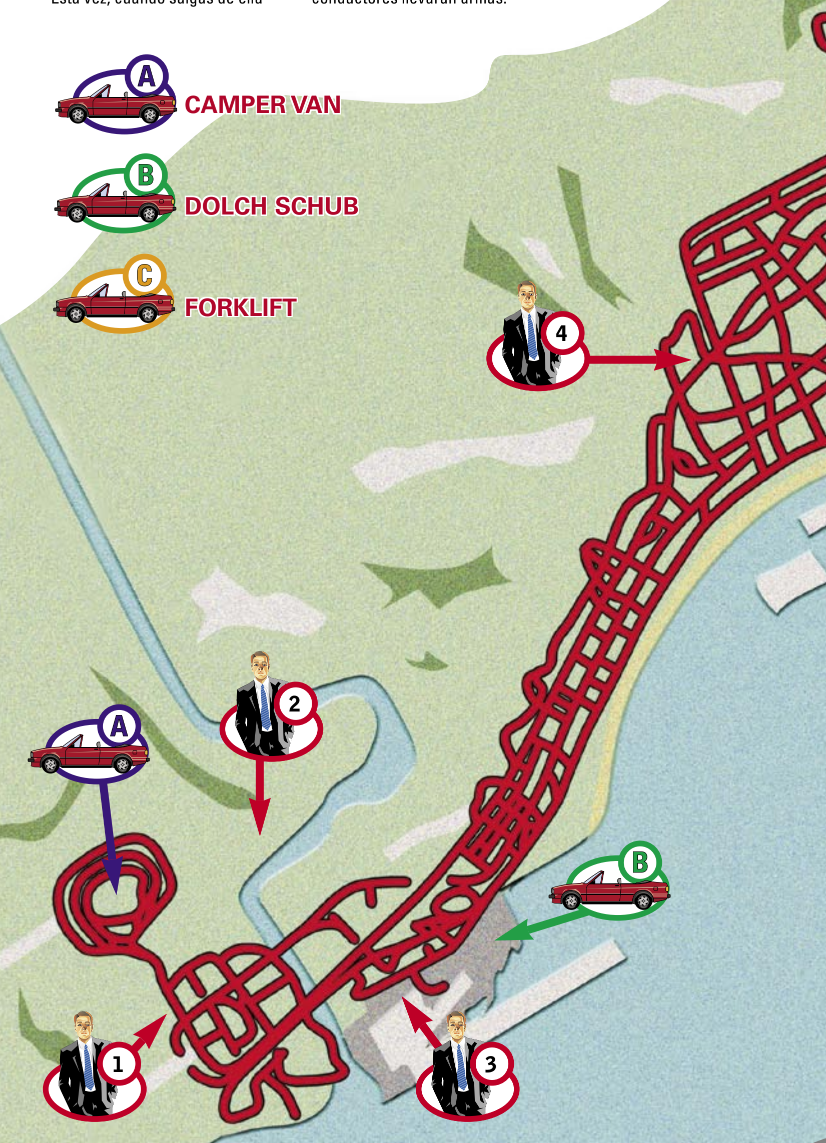
Como ya te hemos explicado, en Miami podrás localizar a 10 Timmy ocultos. En este mapa verás su localización. Si los eliminas podrás acceder a una Armería muy especial. Eso sí, mucho ojo, porque una vez que salgas de la armería, serás perseguido agresivamente por Big Rig. ¡Es muy peligroso! Por cierto, no te olvides tampoco de buscar los tres vehículos especiales...

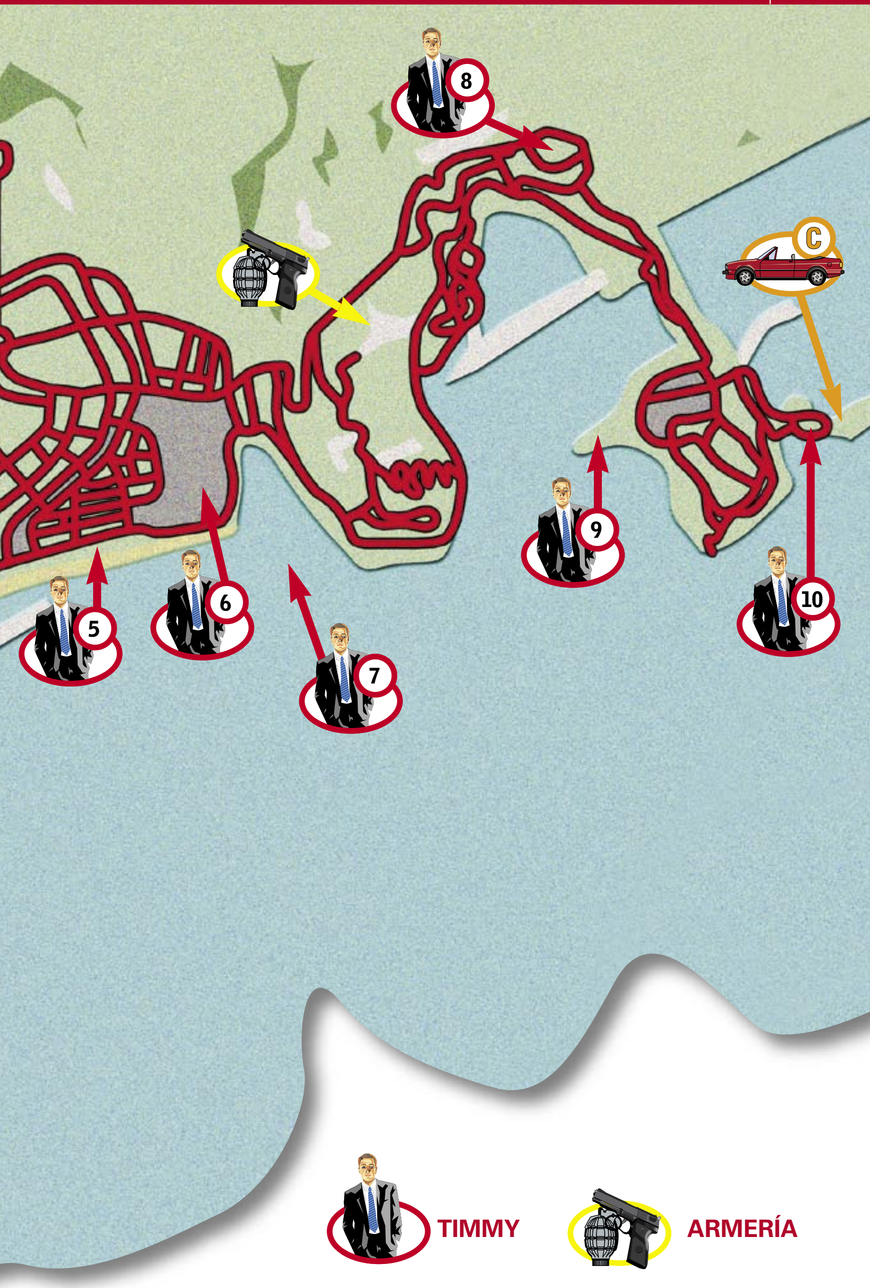



C
10
3
2
1
A
GO KART
B
VELOCITY TURBO
C
TT CUATRO SUPER POWER

06 SECRETOS DE NIZA

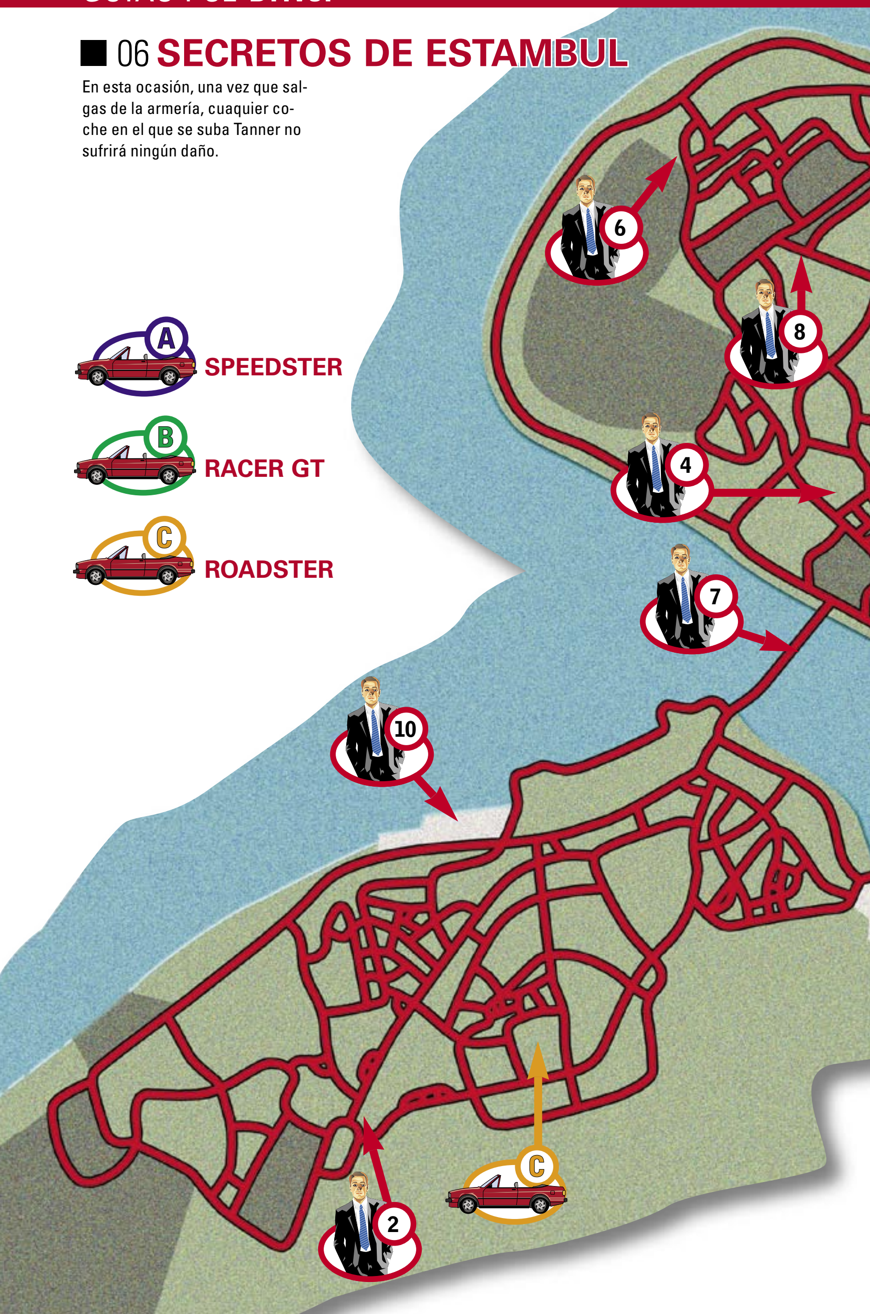
Igual que en Miami, tras localizar a los Timmy abrirás la armería. Esta vez, cuando salgas de ella todo el mundo odiará a Tanner. Es más, todos los peatones y conductores llevarán armas.




8
C
9
10
5
6
7
TIMMY
ARMERÍA

06 SECRETOS DE ESTAMBUL

En esta ocasión, una vez que salgas de la armería, cuaquier coche en el que se suba Tanner no sufrirá ningún daño.




TIMMY


ARMERÍA





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 68





SUPERFICHAS DE TRUCOS

Spider-Man 2• Driv3r • GTA Vice City • Onimusha 3
Harry Potter y el prisionero de Azkaban • Project Zero II
Need for Speed Underground • Los Sims Toman la Calle
007 Todo o Nada • Van Helsing • Final Fantasy X-2
Pro Evolution Soccer 3 • The X-Files • Silent Hill 3
Burnout 2 • Moto GP 3





¡TEN SIEMPRE A MANO LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES!

Este mes no te vamos a hablar de nuevos títulos, ni hacer reportajes especiales. Para esta ocasión hemos ideado unas fichas que podrás guardar en la caja de los juegos, que contienen trucos, guías y consejos y que te permitirán personalizar tus títulos como una colección en toda regla. Para disfrutarlas, sigue estas instrucciones:

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2

1 SEPARA LAS FICHAS.

Separa con cuidado las páginas del suplemento. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio. Ten cuidado de no pasarte de la banda amarilla. Da igual que te quede un poco de amarillo: tendrás ocasión de solucionarlo después.



2 RECORTA LA FICHA.

Repasa con cuidado el corte para quitar todo el amarillo sobrante de los cuatro lados de la ficha. Igual que antes, si usas una regla y un "cutter" te quedará mucho mejor que con unas tijeras, aunque si eres cuidadoso tampoco tendrás problemas.





3 ARCHÍVALA EN LA CAJA.

Y ya está. Abre del todo la caja del juego y guarda tu ficha colocándola encima de la carátula original. Ahora podrás consultar los trucos siempre que juegues, sin tener que buscarlos en algún número de la revista.



4 Y CON GUÍA DE REGALO.

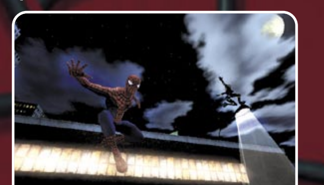
Como habrás visto, estas fichas también contienen información en su reverso. Para consultar estas miniguías sólo tendrás que abrir la caja del juego y extraer la ficha.



→Spider-Man 2

Súbete por las paredes

Si tienes problemas para acabar con los malhechores, ahora te damos unos consejillos para que acumules Puntos de Héroe y compres mejoras. Y no te pierdas el truco, es la caña.





TRUCO:

Superar el modo principal
Este código sólo puede introducirse si tienes una Tarjeta de Memoria puesta en la consola que no tenga partidas del juego grabadas. Introduce la palabra HCRAYERT como si fuera tu nombre cuando te lo piden al principio. De esta forma tendrás el 40% del juego superado, es decir, el modo principal justo hasta haber derrotado al Doctor Octopus. Y por si fuera poco, tendrás también desbloqueadas varios aumentos de habilidades, 21.000 puntos de Héroe y algunos minijuegos abiertos, como "Exterminador de Alienígenas", "Cazador Mayor", "Domador de Tentáculos" o "Absorbedor de Shocks".



CONSEJOS:

La Sala de Juegos
La Sala de Juegos te permite activar una serie de pruebas que son un completo tutorial sobre los poderes de Spider-Man. Por lo tanto, te será muy útil realizarlas todas. Eso sí, para abrir cada una debes superar la anterior.

Ciudadanos en apuros
Desde el tercer capítulo tienes libertad para acudir a las llamadas de los ciudadanos de Nueva York. Un Marcador verde indica su posición. Pulsa ■ para hablar con ellos y podrás resolver la emergencias. Ésta es la forma más común de ganar Puntos de Héroe. Además, en tus balanceos también verás Marcadores morados. Son emergencias menores que se producen en tiempo real (es decir, que no tienes que pararte a hablar con nadie). Una emergencia morada te otorga 100 Puntos.

Repartidor de Pizza
Otra buena forma de conseguir Puntos de Héroe es acudir es la pizzería del Señor Aziz. Los encargos serán cada vez más difíciles, llevando varias pizzas. Tendrás que volver a la pizzería tras cada reparto.

Los iconos ocultos
Repartidos por todo Nueva York, hay iconos dorados de varios tipos: 130 objetos de boyas (en la boyas que hay en el río), 150 objetos de rascacielos (en la azoteas de los edificios más altos), 75 objetos secretos (pueden estar en cualquier parte) y 37 objetos de guaridas (en la guaridas de malhechores). Recogerlos, además de otorgarte Puntos de Héroe, te servirá para ganar premios que puedes ver en el menú de pausa.

Casa de Mary Jane
Tras la primera visita a casa de Mary Jane, puedes volver siempre que quieras y ella te citará en otro punto de la ciudad. Si llegas a tiempo a cada punto, conseguirás Puntos de Héroe, pero te advertimos que, desde la tercera cita, la dificultad aumenta y mucho.

Carreras Arácnidas
Los iconos con grandes estrellas que puedes ver en el mapa del menú de pausa, marcan las carreras contra el crono con las que ganas Puntos de Héroe. En estas carreras, hay que pasar por "check-points" redondos, en ocasiones haciendo un determinado movimiento. Si las superas todas conseguirás las medallas de Plata y Oro (dependiendo de los tiempos).

Los encargos de Robertson
En la redacción del Bugle, el redactor jefe Joe "Robbie" Robertson te hará encargos para que realices fotos desde determinados puntos de la ciudad en un tiempo limitado. El punto concreto en el que debes hacer la foto estará marcado por un icono con una cámara. Es otra buena forma de acumular Puntos.

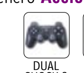
Escenario de Lucha
En el capítulo 16, ve a cualquier tienda y podrás comprar por 5.000 Puntos de Héroe el Escenario de Lucha. Acude al almacén del Shocker (que aparecerá marcado con una gran Estrella en el mapa), y podrás disfrutar de ocho retos de combate para conseguir puntos.

Cine
En el capítulo 16 puedes comprar en las tiendas el Cine por 1000 puntos. En el Mapa verás un icono con forma de proyector en el que se indica la posición de cine.

Compañía **Activision** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**



Review Play2Manía nº 67
Guía en Play2Manía nº 68


DUAL SHOCK 2

M.CARD (195 Kb)

VOLANTE

PISTOLA

MULTITAP

HEAD SET

TARJETA ETHERNET

TECLADO

RATÓN


PlayStation 2 ACCIÓN

Spider-Man 2







ACTIVISION

SPIDER-MAN 2

Spider-Man 2

Ahora te detallamos todas las mejoras que puedes comprar en las tiendas, lo que cuestan y cómo se ejecutan. Ya sabes que las tiendas están marcadas en tu mapa con un símbolo de dólar, y que aparecen nuevas mejoras cada vez que empieza un capítulo.

LAS MEJORAS DE SPIDERMAN



LANZAR LA RED

→MEJORAS DE BALANCEO

Para comprar una mejora, tienes que tener antes la del nivel anterior. Estas mejoras incrementan tu velocidad de balanceo.

- **BALANCEO NIVEL 1.** **Puntos de héroe:** 50 puntos.
- **BALANCEO NIVEL 2.** **Puntos de héroe:** 1000 puntos.
- **BALANCEO NIVEL 3.** **Puntos de héroe:** 1250 puntos.
- **BALANCEO NIVEL 4.** **Puntos de héroe:** 1500 puntos.
- **BALANCEO NIVEL 5.** **Puntos de héroe:** 2000 puntos.
- **BALANCEO NIVEL 6.** **Puntos de héroe:** 3000.
- **BALANCEO NIVEL 7.** **Puntos de héroe:** 20000 puntos.
- **BALANCEO NIVEL 8.** **Puntos de héroe:** 50000 puntos.
- **SALTO TIRACHINAS.** **Puntos de héroe:** 600 puntos. Mientras sujetas dos redes, balancéate hacia atrás y carga el salto para llegar mucho más lejos
- **LANZAR LA RED.** **Puntos de héroe:** 1000 puntos. Pulsa **R2** mientras mantienes **L2** para lanzar la red.

→MEJORAS DE COMBATE

- **PRESA.** **Puntos de héroe:** 750 puntos. **Ejecución:** Mantén pulsados ▲ y ● para atraer a los enemigos a tus garras.



RODILLAZO ELEVADO

- **PATADA CON SALTO VOLADOR.** **Puntos de héroe:** 1000 puntos. **Ejecución:** En cualquier momento de un combo aéreo, pulsa ✖ para ejecutar una patada que te elevará aún más.
- **PATADA CAÑONAZO.** **Puntos de héroe:** 500 puntos. **Ejecución:** Pulsa ■ mientras te balanceas para ejecutar una patada-barrido capaz de golpear a varios enemigos.
- **RODILLAZO ELEVADO.** **Puntos de héroe:** 1000 puntos. **Ejecución:** ■, ▲, ✖: manda a tu enemigo a volar de un rodillazo.
- **TIRÓN POSTERIOR.** **Puntos de héroe:** 500 puntos. **Ejecución:** ■, ▲, ●: da un tirón a tu objetivo y golpea a los enemigos que tienes justo detrás.
- **PUÑETAZO TERREMOTO.** **Puntos de héroe:** 1250 puntos. **Ejecución:**▲, ■, ✖: golpeas el suelo con gran fuerza.
- **COMBO AÉREO DE NIVEL 3.** **Puntos de héroe:** 1000 puntos. **Ejecución:** Añade un tercer golpe a tus puñetazos aéreos.
- **PATADA LANZAMIENTO.** **Puntos de héroe:** 750 puntos. **Ejecución:** Tras esquivar un ataque, pulsa ■ y luego ✖ para lanzar a tu enemigo volando.
- **GOLPE ATURDIDOR.** **Puntos de héroe:** 1000 puntos. **Ejecución:** ■, ■, ●: el objetivo quedará aturdido durante algún tiempo.



PUÑETAZO TERREMOTO

- **MARTILLO MULTIRED.** **Puntos de héroe:** 1500 puntos. **Ejecución:** ■, ■, ▲ ✖ ✖: Aplasta a tu objetivo al otro lado de una red contra el suelo varias veces.
- **PUÑETAZO DEL HÉROE.** **Puntos de héroe:** 1250 puntos. **Ejecución:** Carga tu indicador de salto a tope y pulsa Cuadrado para mandar lejos a tus enemigos.
- **PATADA INTERCEPTORA.** **Puntos de héroe:** 1000 puntos. **Ejecución:** ▲, ■, ▲, ■: Una patada de largo alcance y gran poder.
- **COMBO AÉREO DE NIVEL 4.** **Puntos de héroe:** 2000 puntos. **Ejecución:** Pulsa ■ después de tu tercer puñetazo en el aire para lanzar lejos a tu enemigo.
- **LANZAMANDÍBULA.** **Puntos de héroe:** 1000 puntos. **Ejecución:** ■, ■, ✖. Este movimiento lanzará volando a los enemigos si usas reflejos arácnidos.
- **MAMPORROS GIRATORIOS AÉREOS.** **Puntos de héroe:** 1250 puntos. **Ejecución:** Pulsa ● mientras sujetas a un enemigo en el aire (debes tener antes Presa).
- **CUELGARED.** **Ejecución:** ■, ■, ▲, ✖. Enreda a los enemigos y cuélgalos de farolas.
- **Doble patada trasera.** **Puntos de héroe:** 1000 puntos. **Ejecución:** ■, ■, ●, ■: una patada trasera (necesitas golpe aturdidor).



SUPERRED

- **COMBO DE PATADA ESCALERA.** **Puntos de héroe:** 1250 puntos. **Ejecución:** ■, ■, ✖ y luego pulsa ■ rápidamente (debe adquirirse antes Lanzamandíbula).
- **SUPERRED.** **Puntos de héroe:** 1500 puntos. **Ejecución:** ▲, ■, ▲, ▲. Incapacita a los enemigos absorbiéndolos en un superataque de red.
- **PATADA REMOLINO.** **Puntos de héroe:** 3000 puntos. **Ejecución:** Tras ejecutar un ataque, pulsa ■, ■ para ejecutar una patada barredora.
- **CARGA CON HOMBRO ELEVADO.** **Puntos de héroe:** 2500 puntos. **Ejecución:** Carga completamente un salto y pulsa ■ mientras corres para derribar a tus enemigos y salir volando.
- **GOLPE AÉREO CON RED.** **Puntos de héroe:** 1500 puntos. **Ejecución:** Pulsa ▲ mientras sujetas a un enemigo en el aire para lanzarlo dando vueltas con una red (debe adquirirse antes presa).
- **MISIL ARAÑA.** **Puntos de héroe:** 1500 puntos. **Ejecución:** Mientras corres por una pared o saltas sobre ella, pulsa ■ para realizar un rápido ataque dirigido.
- **PRESA MULTIARAÑA NIVEL 1.** **Puntos de héroe:** 1500 puntos. Cuando atrapes a un enemigo, pulsa y mantén ▲ para atrapar a dos enemigos a la vez.
- **PRESA MULTIARAÑA NIVEL 2.** **Puntos de héroe:** 2000 puntos. **Ejecución:** Cuando atrapes a dos enemigos, pulsa y mantén ▲ para atrapar a tres enemigos a la vez (debe adquirirse antes Multitelaraña Nivel 1).



LA PICA VENENOSA



MISIL ARAÑA

- **PRESA MULTIARAÑA NIVEL 3.** **Puntos de héroe:** 2000 puntos. **Ejecución:** Cuando atrapes a tres enemigos, pulsa y mantén ▲ para atrapar a cuatro enemigos a la vez (debe adquirirse antes Multitelaraña Nivel 1). volador

→MEJORAS ACROBÁTICAS

- **CORRER POR UNA PARED.** **Puntos de héroe:** 1000 puntos. **Ejecución:**Aumenta el tiempo que puedes correr por una pared.
- **VIUDA INVERTIDA.** **Puntos de héroe:** 250 puntos. **Ejecución:**Pulsa ✖ en mitad de un doble salto para hacer esta acrobacia aérea.
- **PIERNAS LARGAS.** **Puntos de héroe:** 250 puntos. **Ejecución:**Pulsa ✖, ✖ en mitad de un doble salto para hacer esta acrobacia aérea (debe adquirirse antes Viuda Invertida).
- **EL MINARETE GIRATORIO.** **Puntos de héroe:** 500 puntos. **Ejecución:**Pulsa ✖, ✖, ✖ en mitad de un doble salto para hacer esta acrobacia aérea. (debe adquirirse antes Piernas Largas).
- **EL REPORTERO GIRATORIO.** **Puntos de héroe:** 1000 puntos. **Ejecución:**Pulsa ✖, ✖, ✖, ✖ en mitad de un doble salto para hacer esta acrobacia aérea. (debe adquirirse antes el Minarete Giratorio).



TANGO EN RED

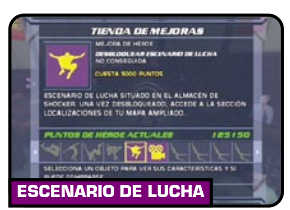


PRESA MULTIARAÑA

- **360 REDSTATICO.** **Puntos de héroe:** 1500 puntos. **Ejecución:** Pulsa ✖, ✖, ✖, ✖, ✖ en mitad de un doble salto para hacer esta acrobacia aérea. (debe adquirirse antes Reportero Giratorio).
- **LA PICA VENENOSA.** **Puntos de héroe:** 2000 puntos. **Ejecución:** Pulsa ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖ en mitad de un doble salto para hacer esta acrobacia aérea. (debe adquirirse antes Piernas Largas).
- **EL SUPERCHICO ARAÑA VOLADOR.** **Puntos de héroe:** 250 puntos. **Ejecución:** Pulsa ✖ en mitad de una caída para hacer esta acrobacia aérea.
- **TANGO EN RED.** **Puntos de héroe:** 250 puntos. **Ejecución:** Pulsa ✖, ✖ en mitad de una caída para hacer esta acrobacia aérea (debe adquirirse antes el Superchico araña volador).
- **EL GIRO ENREDADO DE MANHATTAN.** **Puntos de héroe:** 500 puntos. **Ejecución:** Pulsa ✖, ✖, ✖ en mitad de una caída para hacer esta acrobacia aérea (debes tener antes Tango en Red).

→MEJORAS ESPECIALES

- **ESCENARIO DE LUCHA.** **Puntos de héroe:** 5000 puntos. Escenario de lucha en el almacén del Shocker (debes llegar al Capítulo 16).
- **CINE.** **Puntos de héroe:**1000 puntos. Permite ver vídeos del juego (debes haber llegado al Capítulo 16).



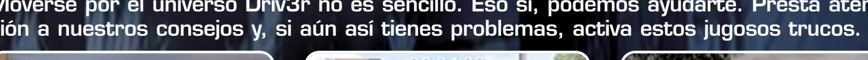
ESCENARIO DE LUCHA

→Driv3r

Trucos mafiosos

Play2 manía

Moverse por el universo Driv3r no es sencillo. Eso sí, podemos ayudarte. Presta atención a nuestros consejos y, si aún así tienes problemas, activa estos jugosos trucos.






CONSEJOS:

CUANDO VAYAS A PIE:

- Asegúrate de cargar tu arma antes de un tiroteo.
- Agáchate mientras disparas para dificultar el acierto de tus enemigos.
- Si en mitad de un tiroteo te quedas sin munición, cúbrete con algún obstáculo mientras recargas.
- Antes de entrar en una sala ojéala para saber dónde se encuentran los enemigos.
- Cúbrete las espaldas con las paredes u otros obstáculos para que no te cosan el culo a balazos.
- Si tienes la ocasión, abate a tus enemigos a gran distancia con la pistola. Ellos no tienen tanta puntería como tu.
- Reserva la escopeta para enfrentamientos cercanos.
- En las distintas guaridas encontrarás botiquines para curar las heridas.
- Si matas a los civiles te buscarás problemas con la policía.
- Para deshacerte fácilmente de un coche enemigo, dispara al conductor a través del cristal delantero o pincha sus ruedas.
- Mientras paseas por la ciudad guarda tus armas (▲) para no mosquear a la policía.
- Si eliminas a un mafioso o a un poli hazte con sus armas antes de que desaparezca.

CUANDO VAYAS EN COCHE:

- Antes de bajarte del coche asegúrate que tu perseguidor no puede atropellarte.
- Observa el mapa continuamente para saber el camino más corto. Ten en cuenta que no siempre el camino más directo es el más rápido ya que en las grandes avenidas podrás circular a gran velocidad sin riesgo a colisionar.
- Evita salirte de la carretera, cualquier choque con semáforos o farolas será fatal.
- Si quieres hacer un giro de 180° y tu coche está aparcado gira a tope el volante y haz rueda (●).
- Si la curva es muy cerrada suelta el acelerador para que el coche derrape.
- Si frenas mientras derrapas y giras el volante hacia el mismo lado harás un trompo. Contravolanta para evitarlo.
- No te preocupes por los peatones, si es necesario, atropéllalos.
- Cuidado a la hora de robar un coche, es posible que el dueño esté armado e intente defenderse. Para evitarte sorpresas, dispárale a través del cristal antes de subirte.
- Aunque el medio de locomoción más rápido sean las motos, una caída supondrá graves heridas y pérdida de tiempo.
- Si te das una vuelta por la ciudad y cometes infracciones graves de tráfico o te chocas con otros coches puedes ser perseguido por la policía.
- Vigila el mapa para saber dónde se encuentran los coches patrullas y su radio de búsqueda.

TRUCOS:

Introduce las siguientes combinaciones de botones en el menú de inicio. Tras oír un pequeño sonido, actívalos antes de jugar en el menú "opciones- trucos":

- **Todos los vehículos:** L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●.
- **Todas las misiones:** L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●.
  Para seleccionar la que más te guste tan sólo tienes activar la opción de volver a jugar la misión.
- **Todas las armas:** R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2.
- **Inmortalidad (no funciona en el modo Historia):** ■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.



Compañía **Atari** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**












DUAL SHOCK 2 | M.CARD (83 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Review Play2Manía nº 66
Guía en Play2Manía nº 68



Driv3r




PlayStation®2 AVENTURA

Play2 manía

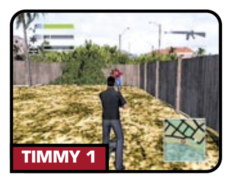
ATARI

DRIV3R

Driv3r

Si decides pasear por la ciudad y eliminas a los 10 "Timmy Vermicelli" que hay repartidos por la ciudad podrás acceder a una armería para adquirir todo tipo de armas y munición. Además, ya que te das una vueltecita, intenta localizar todos los coches ocultos. Tranquilo, aquí te indicamos dónde están.

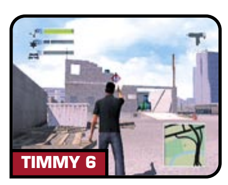
MIAMI: ELIMINA A TIMMY VERMICELLI







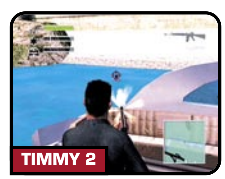
1- En el jardín trasero de la casa que hay frente a la de Tanner.
2- Dentro de la caseta marina (situada encima de la "M" de "Miami" del mapa).
3- En la plataforma elevada del taller de barcos.
4- Dentro de garaje del final de la calle.
5- Tras la compuerta del primer piso del edificio que hace esquina.
6- En lo alto de uno de los edificios en ruinas.
7- Toma el sendero boscoso que hay a la derecha del hotel y coge el camino subterráneo. Cuando llegues a una fábrica asciende por las escaleras de metal.
8- Junto al edificio blanco.
9- En uno de los pasillos de la primera planta de la grada del campo de rugby.
10- En el ascensor del hotel de la 2ª misión.





NIZA: ELIMINA A TIMMY VERMICELLI

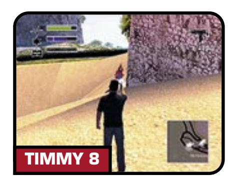
1- En la primera planta del edificio en ruinas.
2- En la orilla del río.
3- En lo alto de la torre de control.
4- En uno de los laterales de la Iglesia que hay en mitad del parque.
5- Dentro del edificio que hay en medio de la manzana.
6- En la caseta del parque que hay en lo alto del montículo.







7- En lo alto del faro.
8- En lo alto de la montaña de arena.
9- Dentro de la cueva que se accede por el mar.
10- Dentro de un contenedor de la fábrica.

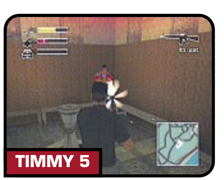


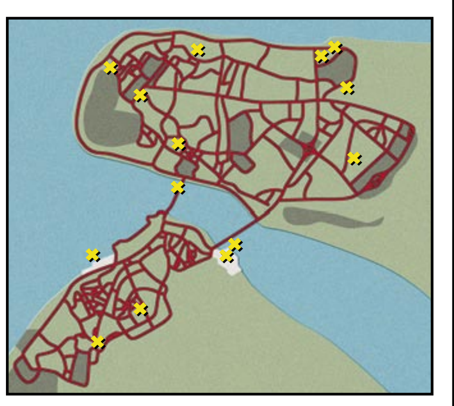




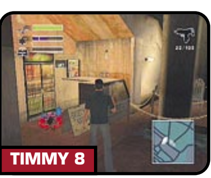
ESTAMBUL: ELIMINA A TIMMY VERMICELLI







1- En el tejado del edificio en construcción.
2- En la cabina del DJ de la discoteca (accede al interior por la puerta trasera).
3- Dentro de la caseta.
4- En la calle peatonal de la manzana.
5- En la planta baja de la mezquita.
6- En la sala con botiquines de la segunda planta del edificio rojo hay un armario que tapa una puerta oculta que da acceso a una sala secreta.
7- En los bajos del puente (desciende por las escaleras que hay junto a la sala de controles).
8- Introdúcete en el bar subterráneo por la caseta situada en la esquina de la manzana.
9- Dentro de la torre de vigilancia que hay junto a la costa.
10- En el tejado de uno de los edificios de los astilleros.





COCHES OCULTOS

→MIAMI
A - Go Cart: En uno de los patios de la fábrica, junto a Timmy nº 7.
B - Velocity turbo: En un callejón junto al río, detrás de la fábrica.
C - TT Cuatro Super Power: Dentro de la cochera del chalet.

→NIZA
A - Camper Van: Dentro de la cochera de la plaza central.
B - Dolch Schub: En los hangares rojos.
C - Forklift: Sigue la carretera y entra en la mansión para acceder a la cochera donde te espera la máquina de descarga.

→ESTAMBUL
A - Speedster: Dentro de una de las cocheras de los tranvías.
B - Racer GT: En uno de uno de los contenedores rojos.
C - Roadster: Dentro de la cochera del edificio rojo.









→Final Fantasy X-2

El sistema de combate

Play2 manía

Si algo tienes que tener muy claro al empezar a jugar es cómo se organizan los equipos y la configuración de las opciones del menú. Ahora intentaremos explicártelo…





LAS DEFENSAS:

En los combates más difíciles tendrás que usar las protecciones con las que cuentas. Para aprender estas "Magias de Defensa" debes contar con la Vestisfera Maga Blanca.

• **Coraza:** los ataques físicos sólo te harán la mitad de daño. No protege contra hechizos.

• **Espejo:** protege contra los ataques mágicos. "Refleja" la magia que recibe y debes tener cuidado porque también reflejará las magias blancas. Si usas Cura +, se reflejará sobre el enemigo curándole a él…

• **Escudo:** estarás protegido contra los ataques mágicos, igual que lo hace Coraza.

• **Prisa:** acelera los turnos y atacarás y usarás los comandos en la mitad de tiempo.

• **Revitalia:** si incorporas esta magia durante el combate, los personajes se curarán progresivamente durante la batalla.

EL ATAQUE:

Los ataques dependen de las Vestisferas y las Losas de Atuendos. Así una maga blanca sólo realizará hechizos mágicos, claro que si la Losa de Atuendos lleva el Nodo "habilita Atacar" tendrá un comando más en el menú.

• **Atacar:** cada ataque será distinto dependiendo del tipo de Vestisfera que lleve el personaje. Sólo produce daños físicos, pero podemos hacer que tenga algún tipo de efecto mágico con ayuda de las Losas de Atuendos.

• **Magia negra:** con este Comando puedes hacer hechizos siempre que tengas la Vestisfera Maga Negra o la Losa de Atuendos habilite algún hechizo. Procura tener un personaje que realice ataques físicos y mágicos. Las magias negras serán muy útiles contra enemigos afines a algún elemento. Si te enfrentas a enemigos afines al elemento Electro prueba a lanzar un hechizo Aqua + +.

• **Arrebatar:** hace daño físico a la vez que roba objetos; conseguirás este ataque con la Vestisfera de ladrona. Como robar es primordial para conseguir algunos objetos, antes de atacar a un enemigo procura robarle.

• **Los combos:** se consiguen cuando realizas ataques físicos con el mismo personaje varias veces. Sólo será posible con algunos atuendos y habilidades, como el Tiro Rápido de una Pistolera o Cuatro Dados de Tahúr.

ESTADOS ALTERADOS:

Hacen que el personaje no pueda actuar normalmente. Si durante el combate quedas hechizado, puedes recurrir a la magia o a objetos para curar al equipo.

• **Petra:** podrás utilizarla con la Vestisfera de Lord Oscuro y hace que el enemigo se convierta en piedra. Al finalizar el combate, recibir algún impacto o tras un tiempo determinado, el enemigo se destruirá. Se cura con el objeto Aguja de Oro durante el combate.

• **Sueño:** pueden provocar este estado Estrella Pop, determinados ataques que lleven incorporada esta habilidad o lanzando los objetos apropiados por el Tahúr o Alquimista. El enemigo quedará dormido y no podrá atacar pero sí recibir ataques. Tras dos o tres rondas, el enemigo volverá a despertar. Lo podrás curar con la magia blanca Esna o con Panacea.

• **Mudez:** podrás provocarla con la Vestisfera de Estrella Pop o con determinados objetos. El enemigo quedará incapacitado para realizar magias. Puedes contrarrestarla con Esna, una Panacea o una Hierba del Eco.

• **Ceguera:** hace que sea más difícil dar en el blanco. Lo puedes utilizar con Estrella Pop o una Losa de Atuendos. Puedes curarlo con Colirio, Panacea o la magia blanca Esna.

• **Veneno:** se trata de la Magia Bio y provocará que la VIT se vaya reduciendo poco a poco. Puedes curarlo con Antídoto, Panacea o Esna.

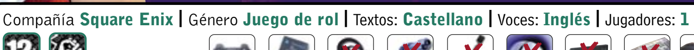
• **Confusión:** se provoca con la magia Confu y hace que el personaje no sepa quién son los aliados y quién los enemigos, pudiendo atacar a miembros de su equipo. Se cura con Panacea o Esna.

• **Locura:** utiliza este hechizo favoreciendo a alguien del equipo, ya que lo pondrá en estado Prisa. No podrás mandar los ataques que haga, pero quitará muchos puntos.

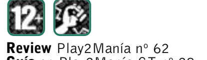
• **Condena:** se produce con la Magia Oscura Condena. Aparece una cuenta atrás sobre el personaje y al llegar al final éste desaparece. No se puede curar.

• **Cámbiate:** si te hacen este hechizo, la chica afectada no podrá atacar y tendrás, forzosamente, que cambiar de look. Sólo te dejarán utilizar L1. Puedes curarlo con Esna, Agua Bendita o Panacea.





Compañía **Square Enix** | Género **Juego de rol** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



Review Play2Manía nº 62
Guía en Play2Manía GT nº 28









DUAL SHOCK 2 | M.CARD (220 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

PlayStation 2 Juego de rol — Final Fantasy X-2 — Play2 manía

PlayStation®2 Juego de rol

Play2 manía

FINAL FANTASY® X-2

SQUARE ENIX

Final Fantasy X-2

Para conseguir ver el 100% del juego y ver todas las escenas del final es fundametal que cumplas una serie de misiones y que veas una serie de escenas en concreto. Aquí tienes el listado de las misiones, escenas y acciones que no debes olvidar cumplir. Están organizadas por capítulos, así que presta atención.

LO QUE NO DEBES DEJAR DE HACER

→ CAPíTULO 1

Luca
- Acércate al traje de Moguri en el muelle.
- Termina la primera misión.

Barco volador
- Escena. / • Habla con Rikku, Hermano, Colega, Paine, Shinra y Barrabar.
- Accede a las lecciones de Shinra.
- Mira la sala de máquinas, abre los cofres.
- Inspecciona la Esfera.
- Descansa en la zona de recreo, habla con Colega.

Monte Gagazet
- Escena nada más llegar.
- Escena busca una ruta diferente.
- Escena se estropea el ascensor al bajar.
- Escena antes de ver a Leblanc.
- Escena después del combate.
- Escena antes de ver a Logos.
- Escena del enfado de Leblanc.
- Escena antes de ver a Ormi
- Llega a la cima sin que se agote el tiempo.
- Escena antes de ver al jefe final. / • Finaliza la misión.

Barco volador
- Habla con Hermano y elige "Tratarle bien".
- Inspecciona la Esfera.

Llanura de la Calma
- Avanza hasta la Llanura.
- Comienza el Fin de la guerra publicitaria.
- Comienza misión de Cupido.

Luca:
- Avanza hasta Luca.
- Habla con el hombre de la parada.
- Entrega los 10 globos.
- Mira qué pasó cuando Leblanc dejó el estadio.
- Habla con Rin en el estadio.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Camino de Miihen
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Sendero de las Rocas Hongo
- Escena nada más entrar. / • Sigue a Ormi y Logos.
- Contesta "sí, por supuesto" a Yaibal.
- Tras la misión habla dos veces con Clasko.
- En la misión Yuna ve a Ormi y baja al cañón.
- Sigue a Logos y Ormi y coge la Esfera.
- Habla con Maroda en la cueva.
- Termina la misión Extermina a los monstruos.
- Secuencia a la entrada del cuartel de la Liga.
- Habla dos veces con Lucil.
- Habla con Maechen frente al cuartel de la Liga y deja que te dé la mano.
- Habla con Clasko en la senda e invítale al Barco.
- Mira las esferas obtenidas en el Barco Volador.
- Habla con Clasko, en la zona de recreo.

Templo Djose
- Escena nada más entrar / • Habla con Gippal.
- Accede a la entrevista con Gippal.
- Consigue la carta de presentación.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Río de la Luna:
- Avanza hasta el shupaff sur. / • Habla con Tobli.
- Escolta el carro de mercancías.
- Completa la misión sin perder un paquete.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Guadosalam
- Escena al llegar. / • Acércate a la entrada del Etéreo.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Llanura de los Rayos
- Observa la escena al entrar.

Bosque de Macalania
- Escena al llegar. / • Escena con Bayra.
- Habla con Donga. / • Habla con Pukutak.
- Habla con Tromell 4 veces.
- Ve a la Casa del Viajero y sigue a Oaka.
- Termina la misión y deja a Oaka subir al Barco.
- Habla con Oaka en el Barco Volador.
- Paga sus deudas antes de acabar capítulo 2.

Desierto Bikanel
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.
- Escena al llegar. / • Sigue a Rikku.
- Habla con Nhadala y comenzará la misión.

Bevelle
- Escena al llegar. / • Habla con Baralai.
- Vuelve a hablar con él al llegar en el templo.

Isla Kilika:
- Ve a la casa de Dona para ver una secuencia.
- Escena al llegar. / • Habla con Dona.
- Habla con el cámara para ver el cuartel.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Monte Gagazet:
- Habla con Kimahri y dale la mejor respuesta.

Isla Besaid:
- Avanza hasta el pueblo. / • Habla con Lulú.
- Descansa y habla de nuevo con Lulú.
- Encuentra a Wakka. / • Escena en la cueva.
- Combate con el monstruo de la cueva.
- Habla de nuevo con Wakka.
- Escena de Wakka volviendo al pueblo.

Ruinas de Zanarkand:
- Escena al llegar. / • Habla con Isaaru.
- Encuentra a los kinderguardianes.
- Espía a los esbirros. / • Escena en las ruinas.
- Contesta sí a Cid. / • Ve al interior del templo.
- Dirás la contraseña Mono y pregunta ¿eres tú Isaaru?
- Recoge la Esfera y regresa al Barco Volador.

Isla Kilika:
- Escena en los muelles. / • Observa la escena de Nooj.
- Encuentra los 13 monos medrosos del bosque.
- Di la contraseña correcta las 4 veces.
- Termina la misión.

→ CAPíTULO 2

Barco Volador:
- Escena al regresar al Barco.
- Descansa en la zona de recreo.
- Habla con Shinra para observarlas Esferas.
- Escena después de ver la Esfera.
- Habla con Hermano.
- Ayudar a los músicos a montar en el ascensor.
- Escena concierto en cubierta.
- Escena de un sueño de Yuna.
- Hermano pide a Yuna que decida.
- Decide entregar la Esfera a la Liga Juvenil.

Senda Rocas Hongo:
- Escena de agradecimiento.

Barco Volador:
- Escena en el Barco Volador.

Isla Besaid:
- Acepta el desafío de Beclem. / • Termina la misión.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Isla Kilika:
- Visita el lugar.

Luca:
- Shelinda entrevista a grupo de Gaviotas.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Camino de Miihen:
- Entra al camino en el extremo sur y llega hasta la Casa del Viajero. / • Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.
- Habla con Cali y acepta ayudarla.
- Adivina 4 veces el camino que elegirá el chocobo.
- Escena con Clasko y derrota al Comechocobos.
- Invita a Cali y Clasko al Barco Volador.

Sendero Rocas Hongo:
- Dan la bienvenida.
- Habla con Nooj para conseguir otra Esfera.
- Rikku cotillea sobre Paine y Nooj.
- Avanza hasta la entrada del cuartel.
- Observa la Esfera en el Barco.

Río de la Luna:
- Habla con Tobli y vende las 10 entradas.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Guadosalam:
- Habla con los esbirros de Leblanc.
- Vende información para conseguir más Guiles.

Llanura de los Rayos:
- Busca a Cid y habla con él.

Bosque de Macalania:
- Habla con el Hypello para empezar la misión.
- Habla con el músico del arpa.
- Encuentra a los músicos y a los niños músicos.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Llanura de la Calma:
- Despide a Clasko.
- Sigue a Clasko para abrir la granja de chocobos.
- Captura un chocobo antes del fin del capítulo 3.
- Habla con Lian y Ayde en la Casa del Viajero.

Ruinas de Zanarkand:
- Escena al llegar. / • Habla con Isaaru.
- Empareja a los monos.

Templo Djose
- Escena con soldados esbirros.
- Pelea con Logos y Ormi.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Desierto Bikanel
- Habla con Nhadala y acepta la misión en el Oasis.

Monte Gagazet:
- Habla dos veces con Kimahri.
- Avanza hasta el despeñadero de los Oradores.
- Comienza la misión de los uniformes.
- En la persecución, trepa por el acantilado para llegar hasta las termas por otro lado.
- Termina la misión y monta en el Barco Volador.

Guadosalam:
- Ve a la mansión de Leblanc con los uniformes.
- Habla con Ormi y Logos. / • Dale un masaje a Leblanc.
- Descubre el interruptor en la sala del piso bajo.
- Escena donde las chicas se quitan los uniformes.
- Encuentra la Esfera tras el combate y visiónala.
- Escena entre Ormi y Logos. / • Escena con Leblanc.
- Escena después del combate. / • Regresa al Barco.

Bevelle:
- Activa el ascensor para bajar al templo.
- Escena con Leblanc. / • Escena al llegar a la Cárcel.
- Resuelve el puzzle de plataformas antes de Baralai.
- Escena con Baralai y combate.
- Escena después del combate.
- Combate con Bahamut. / • Fin del capítulo.

→ CAPíTULO 3

Barco volador:
- Escena nada más empezar el capítulo.
- Descansa en la zona de recreo.

Luca:
- Escena. / • Gana 3 partidas al Rompesferas.
- Derrota a Shinra al Rompesferas.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Camino de Miihen
- Escena. / • Acepta la misión.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.
- Termina la misión con las 7 máquinas destruidas.
- Shinra coloca una Telesfera al norte del nuevo camino.

Senda Rocas Hongo:
- Habla con Lucil. / • Habla con Yaibal.

Río de la Luna:
- Habla con Tobli.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Guadosalam:
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.
- Habla con Logos, Ormi y Leblanc.
- Vuelve a hablar con Logos y Ormi.
- Visiona las Esferas.
- Encuentra otra Esfera en la estantería y vela.
- Aparecerá Maechen; deja que hable.
- Recoge la Esfera del cofre y visiónala en el Barco.

Llamura de los Rayos:
- Encuentra a Lian y Ayde y habla con ellos.

Bosque de Macalania:
- Encuentra a los niños músicos. Examina el Gel gigante.
- Ve a la Casa del Viajero y gana seis batallas.
- Escena con Oaka: cuidará la tienda.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Desierto de Bikanel:
- Escena al llegar/ • Habla con Marnela.

Llanura de la Calma:
- Entra en la gruta de la llanura.
- Rescata a los turistas y derrota a Yojimbo.
- Ve a la Casa del Viajero: Shinra colocará la Telesfera.
- Avanza hasta la granja de chocobos para que Shinra coloque la Telesfera.

Monte Gagazet:
- Habla con Kimahri y obtén la Vestisfera de Domadora.
- Detén el ataque ronso.

Ruinas de Zanarkand:
- Habla con Isaaru.

Isla Besaid:
- Habla con Lulú. / • Observa la escena con Beclem.
- Escena con Beclem en el templo.
- Encuentra a Wakka.
- Escena antes del combate con Valefor.
- Termina la misión.
- Utiliza la llave Besaid en el cofre y completa la misión.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Isla Kilika:
- Busca a Dona y te ayudará.
- Avanza por el camino alto del bosque
- Encuentra a Barthello. / • Coge la Vestisfera Samurái.
- Combate con Ifrit. / • Sube al Barco Volador.

Beelle:
- Ecena de Gippal. / • Escena de Gippal, Baralai y Nooj.
- Escuha a Paine. / • Recoge la Esfera y visiónala.

Templo de Djose:
- Escena al llegar. / • Escena antes del combate.
- Combtae con Ixion y escena después.
- Escena con Nooj y Gippal.
- Pulsa ✖ cuando Yuna esté sola hasta oir 4 silbidos.

→ CAPíTULO 4

Barco Volador:
- Escena al volver. / • Escena al salir del puente.
- Descansa en la zona de recreo.
- Avanza hasta la cubierta. / • Avanza hasta el puente.
- Visiona las Esferas 2 y 3.
- Accede a la red de Telesferas.
- Habla con Wakka, con Dona, con Yaibal y con Maroda.
- Habla con Paine.
- Observa todas las escenas de todas las Telesferas.

Río de la Luna:
- Escena con la gente del camino.
- Ves a Tobli caer del árbol. / • Consigues alcanzarle.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Barco Volador:
- Escena con el Hypello; ensaya en la zona de recreo.
- Observa nuevas escenas con las Telesferas.

Llanura de los Rayos:
- Avanza hasta la zona. / • Protege a los espectadores.
- Escena después de salvarlos.

Barco Volador:
- Habla con Hermano o Colega y con Rikku.
- Aparece Tobli, háblale para que comience el concierto.
- Disfruta del concierto.
- Escena entra Yuna y Paine en zona de recreo.
- Escucha la historia de Maechen.
- Habla con Leblanc en la sala de máquinas.
- Habla con Shinra.

→ CAPITULO 5

Barco Volador:
- Principio del capítulo. / • Escena elegir destino.
- Visiona la Esfera 5. / • Habla con Colega.
- Descansa en la zona de recreo y habla con Colega en la Sala de máquinas.

Ruinas de Zanarkand:
- Llega al lugar. / • Habla con Maechen.
- Episodio completado.

Isla Besaid:
- Habla con Wakka. / • Encuentra a Beclem en la playa.
- Habla con Wakka en el mirador.
- Avanza hasta el pueblo. / • Episodio completado.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Isla Kilika:
- Avanza por el muelle. / • Escena al llegar al templo.
- Episodio completado.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Luca:
- Ha comenzado la temporada de Blitzbol.
- Avanza hasta la salida de Luca, hasta el mirador.
- Persigue al moguri. / • Episodio completado.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Camino de Miihen:
- Ve a la Casa del Viajero para resolver el misterio.
- Episodio completado.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Sendero de las Rocas Hongo
- Avanza hacia el barranco.
- Habla con Yaibal para participar en el torneo.
- Derrota a todos los oponentes.
- Avanza hasta el cuartel y habla con Lucil.
- Visiona la Esfera en el barco.
- Con las 10 Esferas Escarlata, rompe el sello en la cueva del barranco. / • Observa allí todas las escenas.
- Pelea contra Rikku, Paine, Gippal, Baralai y Nooj.
- Episodio completado.

Templo Djose:
- Entra en el templo y derrota al Prototipo antes de que llegue al nivel 5.
- Reúne las piezas para repararlo y evolucionarlo hasta el nivel 5.
- Derrota al Prototipo. / • Episodio completado.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Río de la Luna:
- Habla con Tobli y actúa en el espectáculo.
- Episodio completado.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Guadosalam:
- Habla con Tromell y después entra en la mansión.
- Habla de nuevo con Tromell. / • Episodio completado.
- Habla con el chico en al casa cerrada.
- Coge la Esfera del cofre y visiónala en el Barco.
- Finaliza la guerra publicitaria y Cupido.

Llanura de los rayos:
- Termina la misión en la Llanura.
- Entra en la cueva para ver a Cid.
- Derrota al enemigo. / • Episodio completado.
- Encontrarás a Cid en la cubierta del Barco; después de hablar con él, baja hasta el puente.

Bosque de Macalania:
- Habla con el personaje en el lago.
- Ve al otro lado del lago y acércate al agua.
- Episodio completado.
- Visita a Oaka y observa las escenas.
- Episodio completado.

Desierto de Bikanel
- Escena. / • Encuentra y captura a los cactilios.
- Ve hasta la cueva y completa la misión.
- Atacan: enfréntate al Demonio del Desierto.
- Episodio completado. / • Habla con Marnela.

Bevelle
- Ve a la entrada del templo. / • Episodio completado.
- Encuentra dentro del templo a los kinderguardianes.
- Recoge las dos Esferas de las ruinas y visiónalas.
- Baja los 100 pisos para enfrentarte a todos los jefes.
- Episodio completado.

Llanura de la Calma
- Acumula 400 puntos para una de las dos empresas.
- Episodio completado.
- Habla con el hombre de la tienda.
- Atrapa al chocobo impresionante.

Monte Gagazet:
- Habla con Kimahri. / • Regresan los niños Lian y Ayde.
- Habla también con Kimahri. / • Episodio completado.
- Habla con Lian y Ayde.

Barco Volador:
- Consigue en todas las regiones el Episodio completado y recibirás la Vestisfera Peluche.
- Habla con Hermano y escoge un camino.
- Entra en el abismo del Etéreo.

Etéreo:
- Derrota a todos los eones. / • Escena con Leblanc.
- Avanza hasta el Barco Volador. / • Habla con Shinra.
- Escena en la cubierta.
- Si tu % es superior a 80, ve a la zona de recreo.
- Si tu % es superior a 95, avanza hasta la cubierta.
- De nuevo en el Etéreo, encuentra a Gippal.
- Observa la Esfera. / • Escena con Nooj.
- Deshazte de la cola.
- Leblanc ayuda a Nooj; deshazte de las piernas.
- Encuentra a Ormi y Logos y deshazte del torso.
- Escena antes del combate contra la cabeza.
- Batalla contra la cabeza. / • Batalla contra Shuyin.
- Escena final. / • Pulsa ✖ con Yuna en el jardín.

→Need for Speed Underground

Tunea tu juego

Además de contarte algunas curiosidades bastante útiles, te hemos preparado una larga lista de trucos, por si te da pereza ganar carreras para desbloquear tú mismo estos extras.





■ APOSTAR CON AMIGOS:

• **Según lo rápido que estés avanzando** en el modo Underground, tus amigos y conocidos te propondrán carreras ofreciéndote como premios algunas mejoras para tu coche.

• **Estas ofertas de carreras no se repetirán,** de modo que, si rechazas una, no podrás participar en ellas más tarde.

• **Los premios que se te ofrecen** a cambio de ganar son mejoras que podrás comprar normalmente en el menú principal, así que tú verás lo que decides hacer. Pero si puedes ahorrarte unos créditos en esos retoques que le hacen falta a tu buga, a lo mejor te sale a cuenta dar esa vueltecilla extra, ¿no?

■ CAMBIAR DE COCHE:

• **Puedes avanzar en el modo Underground con cualquiera** de los coches disponibles al principio, pero su capacidad para mejoras es más limitada que los vehículos que irás desbloqueando. Eso sí, si compras un coche superior, tus adversarios también serán "superiores".

• **Al adquirir un nuevo vehículo,** todas las prestaciones de tu viejo coche se traspasarán al nuevo siendo reducidas: el nuevo coche tendrá menos barra de aceleración, de potencia... Esto no significa que el coche nuevo vaya a correr menos, sino que tendrá más potencial para ser mejorado. Así, si a un coche de serie le puedes sacar 200 caballos, a uno más avanzado le sacarás 250.

• **Te recomendamos que sigas con tu primer coche** durante un tiempo, aunque puedas comprar uno mejor. Así, para cuando compres otro coche, dispondrás de crédito y mejoras disponibles suficientes para aumentar sus prestaciones.

■ TRUCOS VARIADOS:

Si la cosa te parece complicada, prueba a introducir estos códigos. Para activar los trucos sólo tienes que pulsa las siguientes combinaciones de botones en el menú principal del juego.

Pistas extra

• **Física Drift en todos los modos:**
R1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L1.

• **Todas las pistas de Drag:**
→, ■, ←, R1, ■, L1, L2, R2.

• **Todas las pistas de Drift:**
←, ←, ←, ←, →, R2, R1, L2.

• **Todas las pistas de Sprint:**
↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓.

• **Todas las pistas de Circuito:**
↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■.

Coches especiales

• **Coche de Petey Pablo:**
↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, →.

• **Coche de Rob Zombi:**
↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↑, →.

• **Coche de los profetas:**
↑, ↑, ↑, →, ↓, ↓, ↓, →.

• **Coche místico:**
↑, →, ↑, ↑, ↓, →, ↑, →.

Coches desbloqueables

• **Acura Integra:**
R2, R2, R1, R2, L2, L1, ↓, ↑.

• **Acura RSX:**
R1, R2, ↓, ←, ↑, →, ←, →.

• **Ford Focus:**
←, →, ↑, R1, R2, R1, R2, ↑.

• **Honda S2000:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ■, R2.

• **Hyundai Tiburón:**
←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

• **Mitsubishi Lancer:**
←, ←, ←, R1, R1, R2, R2, L2.

• **Nismo:**
↑, ↓, ↑, →, ↓, ↓, ↑, →.

• **Nissan 350Z:**
→, →, ↓, ↑, ■, L1, R1, L2.

• **Nissan 240SX:**
↑, ↓, ←, →, ■, R1, L2, R1.

• **Nissan Sentra:**
→, →, →, L2, L2, R2, R2, ↑.

• **Nissan Skyline:**
↓, ↓, L1, L2, L1, L2, ↓.

• **Subaru Impreza:**
↑, ↓, ↓, ↑, L2, ↑, L2, ↓.

• **Toyota Supra:**
R1, R1, R2, R1, R2, R1, L2, L1.

Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**



Review Play2Manía nº 59
Guía en Play2Manía nº 62


DUAL SHOCK 2


M.CARD (1888 Kb)


VOLANTE


PISTOLA


MULTITAP


HEAD SET


TARJETA ETHERNET


TECLADO


RATÓN



PlayStation®2 VELOCIDAD

Need for Speed Underground

Play2 manía



PlayStation®2 VELOCIDAD

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Need for Speed Underground

Ánimo, que a poco que te esfuerces podrás ser protagonista de las revistas más de moda. Eso sí, ¿conoces los secretos de la conducción?

CONSIGUE LAS MEJORES PORTADAS DE LAS REVISTAS



PORTADA

Para obtener las portadas de las revistas de tuning, tendrás que conseguir encabezar las listas de las tablas de clasificación y que todo el mundo alabe tu coche por su aspecto, y eso no es algo fácil de lograr. Esto es lo que debes hacer para desbloquearlas:

REVISTA 1
Al colocarte en décimo lugar en la tabla de Circuitos.

REVISTA 2
Noveno lugar en la tabla de Sprint.

REVISTA 3
Décimo lugar en la tabla de Derrape.

REVISTA 4
Séptimo lugar en la tabla de Drag.

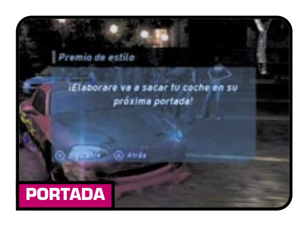
REVISTA 5
Octavo lugar en la tabla de Derrape.

REVISTA 6
Octavo lugar en la tabla de Circuitos.

REVISTA 7
Sexto lugar en la tabla de Circuitos.

REVISTA 8
Sexto lugar en la tabla de Sprint.

REVISTA 9
Cuarto lugar en la tabla de Derrape.



PORTADA



PORTADA

REVISTA 10
Gana todos los torneos.

REVISTA 11
Gana el título de Campeón.

REVISTA 12
Instala todas las mejoras de rendimiento de nivel 1.

REVISTA 13
Instala todas las mejoras de rendimiento de nivel 2.

REVISTA 14
Instala todas las mejoras de rendimiento de nivel 3.

REVISTA 15
La lograrás cuado logres construir un coche con una reputación de una estrella, sobre la carrera 14-15.

REVISTA 16
Instala todas las mejoras visuales de nivel 1.

REVISTA 17
Instala todas las mejoras visuales de nivel 2.

REVISTA 18
Instala todas las mejoras visuales de nivel 3.

REVISTA 19
Instala las 4 mejoras visuales exclusivas y otras 9 mejoras visuales de nivel 3.



PORTADA



PORTADA

REVISTA 20
Bate el récord de la tabla Drag en Difícil.

REVISTA 21
Bate el récord de la tabla de Circuitos en modo Difícil.

REVISTA 22
Bate el récord actual en la clasificación de Derrape en modo Difícil.

REVISTA 23
Bate el récord de la tabla de Sprint en el modo Difícil.

REVISTA 24
Obtén 500 puntos de reputación en el modo Online.

REVISTA 25
Obtén 1.000 puntos de reputación en el modo Online.

REVISTA 26
Obtén 2.500 puntos de reputación en el modo Online.

REVISTA 27
Obtén 5.000 puntos de reputación en el modo Online.

REVISTA 28
Bate al corredor X. Para verla debes bajar desde la revista 2 con la cruceta hacia abajo.



PORTADA

CONSEGUIR PUNTOS DE ESTILO FÁCILMENTE

Los puntos de estilo se te concederán por tu manera de conducir: por derrapar, por tomar atajos, por evitar obstáculos... Gracias a ellos podrás desbloquear vinilos para la carrocería de tu vehículo (con los que aumentar tu reputación). Aquí tienes una lista de las formas más fáciles de conseguir puntos:

- **Salto:** cuanto más largo sea el salto, más puntos obtendrás (50 ó más).
- **Rebufo:** permanece detrás de un vehículo para coger el rebufo de su motor, ganando velocidad y puntos (25 ó más).
- **Demasiado cerca:** evita al tráfico pasando muy cerca de ellos, pero sin llegar a chocar contra ningún vehículo (100 puntos).
- **Atajo:** hay varios atajos en cada circuito. No todos son el camino más corto, pero todos te darán puntos extra si los usas (100).



PUNTOS DE ESTILO

- **Líder de vuelta:** ¿puedes mantenerte el primero durante toda una vuelta? (100 ptos).
- **Salir primero:** aprende a salir correctamente o usa el óxido nitroso en la línea de salida para salir el primero (150 puntos).
- **Sección limpia:** no te golpees durante una sección de la carrera (50 puntos).
- **Vuelta limpia:** no te golpees con nada durante una vuelta entera (800) puntos.



PUNTOS DE ESTILO

- **Carrera limpia:** no te golpees con nada durante toda la carrera (800 por vuelta).
- **Rey del Drift:** consigue 100.000 puntos con tus derrapes en una sola sesión y ganarás 10.000 puntos.
- **Victoria:** puntuarás por cada victoria en carrera, sumando 500 puntos por triunfo.

CONSEJOS GENERALES

→ AUMENTAR TU REPUTACIÓN

- **Debes dar buena imagen**, además de ganar. Cada estrella que consigas (hasta 5) se convertirá en un multiplicador de bonus.
- **Los coches de fábrica no tienen estrellas**, así que debes modificarlos.
- **Hay carreras donde no te dejarán participar** si no tienes el nivel de reputación exigido, recuérdalo.

→ EL REBUFO

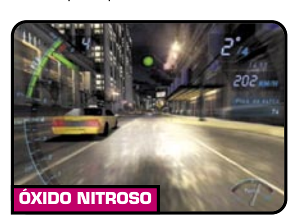
- **El coche que nos precede** se encuentra con el aire estático, lo que le frena; en cambio, si otro coche va detrás de él, el aire que se encuentra de frente ya está "cortado". Por tanto si un coche va justo detrás de otro, aunque tengan motores similares, el de atrás acelerará más.
- **El rebufo comienza a puntuar** tras unos segundos, pero eso no significa que antes no hayas tomado la aspiración del otro.
- **Cada vez que vayas en desventaja,** intenta seguir al vehículo más cercano, tanto si el rebufo te está puntuando como si no.
- **Tómalo hasta estar muy cerca** de tu adversario y adelántale antes de chocar.

→ SALIR CORRECTAMENTE

- **Lo ideal** es salir cuando la aguja del cuentarrevoluciones está verde en el Drag.
- **Mantén la aguja en un punto medio** del cuentarrevoluciones para pisar rápidamente el acelerador a tope cuando den la salida. Las ruedas no derraparán.
- **Memoriza las coreografías** de las chicas para estar listo: no siempre dan la salida igual. Si empiezas a acelerar justo cuando van a bajar los brazos, mejor.

→ CAMBIAR DE MARCHA

- **Cambia de marcha** en las 7.000 revoluciones. Si eres un experto conductor, te bastará con escuchar el sonido de tu motor para saber cuándo tienes que cambiar.
- **Recuerda bajar de marchas** para tomar una curva, porque lo único que conseguirás frenando de golpe será un batacazo.
- **No bajes varias marchas a la vez** sin frenar, porque las ruedas perderán adherencia y te la pegarás: reduce al mismo tiempo que sueltas el acelerador y frenas un poco.
- **Las revoluciones ideales** para bajar de marcha son las 4.000, de modo que, una vez que sueltas el acelerador y tocas un poco el freno, baja la marcha al ver la aguja cercana a las 4.000 revoluciones.
- **La marcha inferior** comenzará en las 7.000: repite el procedimiento.


ÓXIDO NITROSO

→ APROVECHAR EL NITROSO

- **Podrás usarlo en cualquier momento,** cuando lo hayas instalado en tu coche.
- **Si lo haces al principio,** podrás sacar una buena ventaja a tus rivales, pero recuerda que sólo puedes usarlo una vez.
- **Lo mejor** en todas las carreras, menos las Drag, es usarlo cuando tu coche alcance la quinta marcha y vayas a entrar en una zona del circuito sin curvas. Con la velocidad extra del Nitro, alcanzarás la sexta marcha enseguida y podrás sacar una buena ventaja.
- **Por norma general, es mejor dejar esta ventaja** para la última vuelta o la última sección de cada carrera.
- **En las carreras Drag,** deberás usar la Nitro hacia la mitad de la caja de cambios.
- **El procedimiento ideal es el siguiente:** sal en primera posición y toma el rebufo del primero que te adelante sin usar la Nitro. Así subirás las primeras marchas, pero el adversario que llevas delante activará la Nitro justo cuando le vayas a adelantar o poco después.



EL REBUFO

→ Onimusha 3

Secretos del infierno



No has llegado a la misma boca del Infierno para rendirte ahora, ¿verdad? Pues afila tu espada y prepárate para luchar con el diablo. Nosotros te ayudaremos en lo posible.





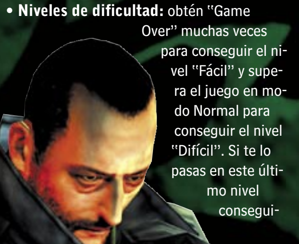


CHALECOS AKO

Ako puede ser equipada con distintos chalecos para que nos ayude de diferente forma (la descripción de cada uno la conseguirás en el inventario). Sin embargo, hay un último chaleco que sólo puede ser obtenido superando todos los niveles del entrenamiento al que puedes optar desde los espejos protectores. Cuando lo consigas (no es nada fácil), se te recompensará con el Chaleco Negro.

SECRETOS:

- **Final Extendido:** termina la aventura con todos los chalecos de Ako.
- **Armas de *Onimusha 1*:** consigue los tres orbes de fuego, viento y trueno del Inframundo y las encontrarás en el callejón donde Samanosuke aterriza en París.
- **Niveles de dificultad:** obtén "Game Over" muchas veces para conseguir el nivel "Fácil" y supera el juego en modo Normal para conseguir el nivel "Difícil". Si te lo pasas en este último nivel conseguirás el nivel "Critico" y hazlo en este para obtener el nivel máximo: "Pesadilla".
- **Modo Equipamiento máximo:** supera el modo Oni Target .



Trajes:

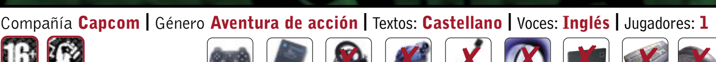
- **Panda (Samanosuke):** completa el modo Entrenamiento secreto o carga una partida de *Onimusha BW.*
- **Vaquero (Samanosuke):** completa el juego en modo Normal.
- **Japonés (Jacques):** completa el juego con Samanosuke de vaquero.
- **Toalla (Michelle):** completa el juego obteniendo un rango Onimusha al final. Para ello supera el juego en 6 horas, consigue más de 170.000 almas y elimina más de 2300 enemigos. Tendrás que hacer muchos críticos y superar el Inframundo.

MODOS DE JUEGO EXTRA:

- **Aventuras de Heihachi.** supera el juego en cualquier nivel de dificultad. Manejarás a Heihachi durante unas cortas misiones y encontrarás todo tipo de ítems.
- **Oni Target:** una nueva versión de "tiro al pato" superando el juego con cualquier dificultad.
- **Espacio Puzzles Genma:** pásate el juego superando todos los cofres-puzzles.
- **Entrenamiento Secreto:** más entrenamientos. Solo tendrás que haber superado los presentes en la aventura para optar a este modo de juego.

CONSEJOS:

- Cuando vayas a absorber las almas de tus enemigos, procura colocarte en un lugar donde les sea difícil alcanzarte con sus armas.
- Los chalecos de Ako te resultarán de una enorme ayuda, especialmente el azul (para absorber almas muy rápido) y el blanco (con el que recuperarás energía).
- Céntrate al principio en potenciar tus armas hasta el nivel 2 y luego continúa con la armadura y el guante Oni. A partir de ahí, reparte a tu gusto.
- Si quieres conseguir más almas, recorre varias veces las distintas zonas de cada escenario para acabar con todos los genma de los alrededores.
- Cúbrete continuamente. No sólo conseguirás protegerte de tus enemigos, si no que propiciarás con más facilidad la realización de un "crítico" (golpe letal).
- Cada arma tiene sus pros y contras. Sopésalos antes de enfrentarte a los distintos tipos de enemigos. Y aprovecha sus "especiales" contra los más peligrosos.
- Explora cada rincón para hallar todos los ítems curativos que puedas. Aunque durante los combates normales no te serán necesarios, la cosa cambia contra los "jefes".
- Si entras en el Inframundo, hazlo cuando ya tengas potenciadas en parte las armas y la armadura. Y recupera toda la salud mediante Ako antes de cambiar de "isleta".
- Salva a menudo la partida. Los espejos protectores no abundan precisamente y siempre tendrás un punto cercano de inicio si te matan.
- Usa los especiales sin cortarte un pelo. Conseguirás suficientes almas como para tener la barra llena durante la mayor parte de la aventura.
- El Estado "Oni" es sólo recomendable contra enemigos finales. Cuesta demasiado conseguir las 5 almas malvas como para malgastarlo.



Compañía **Capcom** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



Review en Play2Manía nº 66
Guía en Play2Manía nº 67


DUAL SHOCK 2


M.CARD (378 Kb)


VOLANTE


PISTOLA

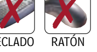

MULTITAP


HEAD SET


TARJETA ETHERNET


TECLADO


RATÓN



PlayStation 2 AVENTURA Onimusha 3 Play2 Manía

PlayStation 2 AVENTURA

Play2 Manía

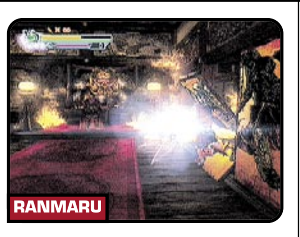
ONIMUSHA 3™

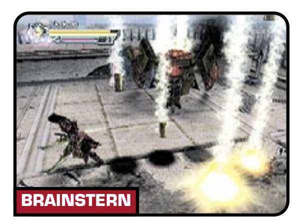
CAPCOM

Onimusha 3

Moverte por la aventura no te resultará difícil, es posible incluso que hasta te resulte fácil orientarte y resolver los puzzles. Ahora, seguro que los enemigos finales te ponen en más de un apuro. Pues nada, vamos a indicarte cómo acabar con ellos... y cómo viajar por el Inframundo.

ENEMIGOS FINALES


RANMARU


BRAINSTERN


MARCELLUS

→RANMARU
Usa una espada y sus únicas habilidades consisten en cubrirse y asestar rápidos tajos. Si atacas sin descanso y le haces un par de especiales, caerá sin problemas.

→BRAINSTERN:
Dispone de ataques de corto y largo alcance. Cuídate de los misiles que lanza cuando estás cerca, pero no le des demasiado espacio o se abalanzará sobre ti grirando. Lo mejor es moverse a su alrededor, dándole golpes por la espalda. Si puedes, aséstale algún que otro especial. Ten paciencia.

→MARCELLUS:
Lo primero, destruye su escudo a base de latigazos. En la zona central hay una luciérnaga Oni que te será de gran ayuda para esquivar los sablazos. Incluso puedes golpearle mientras caes al suelo. Usa esta táctica y, aunque tardes, recibirás pocos golpes.

→ HEIHACHI:
Es bastante resistente. Ataca sin parar, colócate a su espalda y realiza algún especial o combo. Si atacas de frente, repelerá casi todos tus golpes.

→RANMARU II
La nueva versión de Ranmaru es muy veloz, más dañina y dispone de peligrosas bolas de energía. Lo mejor es quedarse quieto y hacer combos cortos cuando esté cerca. Cuando intente absorber las almas que le arranques, aséstale algún golpe especial.

→GERTRUDE:
Posee una enorme variedad de ataques, así que gira continuamente a su alrededor asestándole golpes y especiales sin descanso. No te servirá de mucho cubrirte, pero te serán útiles las dos luciérnagas Oni que hay suspendidas en el aire para esquivar sus embestidas. Transfórmate en Oni cuando veas que va a acabar contigo y aprovecha para absorber su energía en forma de almas. Si tienes un buena ración de ítems curativos no te resultará muy difícil, sólo tedioso.

→GILDESTERN:
Es fácil de derrotar con flechas (mejor si son mágicas). Se pasea arriba y abajo flotando y semi-invulnerable a nuestros ataques. Se acercará a las armaduras de Nerofobra y les dará vida. Entonces brillará con un halo rojo: saca el arco y cósele a flechas y dale algún golpe con Hyosai o usando el especial de Kuga. Céntrate entonces en los Nerofobra y derrótales a base de combos. Es posible que cree una especia de vórtice muy dañino. En cuanto lo veas, corre a uno de los extremos de la estancia.


HEIHACHI

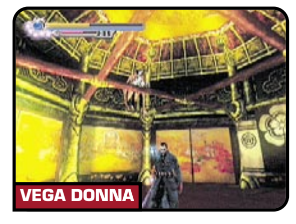
→GERTRUDE II:
La táctica a seguir es la misma de antes, sólo que ahora no hay luciérnagas para esquivarle. Ojo con la cabeza de la derecha, pues te dejará helado con su aliento. No pares de girar a su alrededor para buscar su costado y espalda. Cuado puedas, usa los especiales de Hyosai y la transformación Oni.

→VEGA DONNA:
Posee muchos ataques y es muy rápida. Equípate con Raisen y obsérvala. Atacará con puñetazos y patadas, pero después de que salte sobre ti (cúbrete) puedes darle. También puedes hacer que reboten contra ella los proyectiles gaseosos que escupe. Cuando se suba a una pared o a las vigas, no dejes de moverte. Si puedes, usa especiales y sobre todo la transformación Oni.

→RANMARU III
Sigue siendo rápido y ejecuta potentísimos golpes. Casi no lanza bolas de energía, pero realiza imparables ataques con espada. Es vital que te equipes con una espada como Tenso, que te permitan atacar con fluidez.


GERTRUDE


GILDESTERN


VEGA DONNA

No dejes que absorba las almas que le quites. Espérale quieto y realiza combos cuando lo tengas cerca. Transfórmate en Oni.

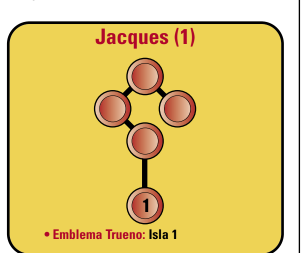
→NOBUNAGA I
Tiende a cubrirse todo el rato y sólo los especiales le pillarán desprevenido. Puedes intentar esperar a que empiece un ataque y lanzar un crítico, aunque resulta difícil. Cúbrete de sus espadazos y usa la luciérnaga Oni para esquivarle y atacar. Vigila tu salud.

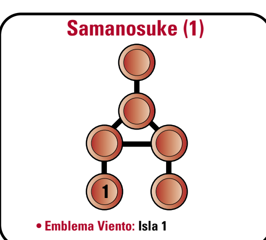
→NOBUNAGA II
Gólpeale con tu nueva arma y listo.

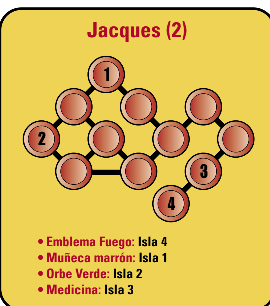
→NOBUNAGA III
Flotará frente a ti protegido por 4 caparazones, pero cada golpe hará que suelte almas que debes absorber para potenciar tu ataque. Cúbrete cuando levante la espada o cuando los caparazones disparen.
Cuando acabes con su protección bajará al suelo y se liará a espadazos y ataques mágicos a distancia. Absorbe todas las almas que puedas y atácale sin dejarle descanso. No tardará en caer de rodillas: absorbe las almas rojas y negras para controlar la espada Genma Samonji. Con ella, embiste sin compasión cubriéndote de sus ataques mágicos y alejándote de sus puñetazos, que son imparables. Si tienes ítems curativos y absorbes las almas, acabarás con él.

EL INFRAMUNDO

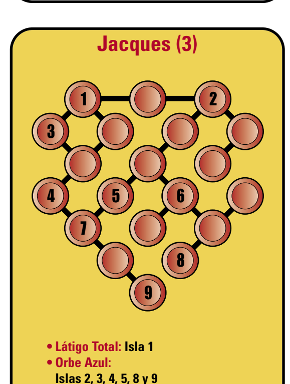
En este lugar te enfrentarás con demonios mientras saltas de isleta a isleta usando portales mágicos. La gracia está en conseguir los objetos especiales en ellos. Podrás conseguir ítems normales y armas mágicas. Para Samanosuke encontrarás las 3 armas del *Onimusha* original en forma de orbes de fuego, trueno y viento. Además, en el Inframundo 3 de cada personaje podrás conseguir sus armas definitivas: el Látigo Total y la Espada Bishamon. Para ello, tienes que coger todos los orbes verdes (con Jacques) y los rojos (con Samanosuke) y usarlos en los cofres preparados para ello.

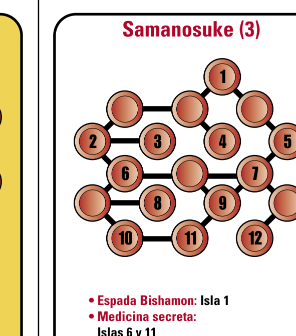

Jacques (1)
- **Emblema Trueno:** Isla 1


Samanosuke (1)
- **Emblema Viento:** Isla 1


Jacques (2)
- **Emblema Fuego:** Isla 4
- **Muñeca marrón:** Isla 1
- **Orbe Verde:** Isla 2
- **Medicina:** Isla 3

Samanosuke (2)
- **Chaleco Púrpura:** Isla 5
- **Estatua de madera:** Isla 1
- **Orbe Púrpura:** Isla 3
- **Medicinas:** Islas 2 y 4


Jacques (3)
- **Látigo Total:** Isla 1
- **Orbe Azul:** Islas 2, 3, 4, 5, 8 y 9
- **Medicina secreta:** Isla 6 y 7


Samanosuke (3)
- **Espada Bishamon:** Isla 1
- **Medicina secreta:** Islas 6 y 11
- **Orbe Rojo:** Islas 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10 y 12
- **Medicina:** Isla 7



→ Los Sims Toman la Calle

Una vida de dedicación

Llevar una buena vida no es tan fácil como parece, ¿a que no? Por suerte estamos nosotros aquí para darte unos cuantos consejos y, lo que es mejor, unos buenos trucos.





MODOS DE JUEGO:

Modo Libre:
Este modo es igual a "Tomar la calle" en cuanto a manejo de personajes y filosofía de vida. La diferencia más importante es que no necesitas mudarte a ningún sitio cada cierto tiempo y que no hay objetivos por casa.
Puedes elegir entre entrar a vivir en una de las tres calles libres manejando a sus personajes, deshauciarles o construir una casa derribando la existente. Elige la que más te apetezca. Además, cada casa tiene asignada una cantidad de dinero inicial, porque tus sims empezarán en el paro. Para solucionar esto, puedes elegir trabajar en una de las cinco carreras exclusivas de este modo. El resto es igual: tendrás que desarrollar tus habilidades, organizar fiestas, hacer amigos, limpiar...

Modo para dos jugadores
También podemos jugar con un amigo y disfrutar de una partida al mismo tiempo. Para ello, en primer lugar hay que tener dos tarjetas de memoria insertadas en la consola. Cada jugador tiene que crear a un Sim y grabarlo en una de las tarjetas. Haced que el jugador 1 empiece una partida, da igual el modo elegido de juego. Una vez que esté ya en el juego, el jugador 2 tiene que presionar "Start" en su mando, lo que hará que se cargue su personaje y que llegue a la casa del jugador 1 en bus.
Ahora, la pantalla se partirá en diagonal y cada uno hará su vida en la partida. Por supuesto, podéis probar a hacerles amigos, ayudarse mutuamente a cumplir objetivos, enamorarse, casarse o tener hijos. Las posibilidades están definidas por lo que os apetezca hacer en cada momento.
También puedes cargar una partida ya empezada y hacer que se una un amigo a ella.

Modo Online
El modo Online es una novedad en esta nueva entrega del "Sim-universo" respecto del anterior juego. Ahora tendrás la opción de poder relacionarte con sims de toda Europa y aprender y desarrollar nuevas habilidades, las cuales luego podrás usar en los modos Offline. Por supuesto, hay que tener un kit de conexión de banda ancha para PlayStation 2 y crear una cuenta de usuario en la red de Electronic Arts. Sigue las indicaciones que figuran en las instrucciones del juego si quieres llevar a tu sim de vacaciones fuera del país.

TRUCOS:

Para activar estos trucos, pausa el juego e introduce cualquiera de las combinaciones que te damos. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho. Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado. Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero te aseguramos que funcionan todos.

- **Activar trucos:**
En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán. Pulsa **R2**, **L1**, **R1**, **L2**, ←, ●. Verás que fuera de la casa ha aparecido un gnomo azul.
Esto significa que puedes meter el resto de los trucos.
- **Todos los objetos:**
Pulsa **L2**, **R2**, ↑, ▲, **L3**.
- **Rellenar los motivos de tu Sim:**
Pulsa **L2**, **R1**, ←, ●, ↑.
Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim, es decir, comida, higiene, bienestar, etc.
- **Más dinero:**
Pulsa **L1**, **R2**, →, ■, **L3**.
Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Cada vez que pulses sobre ella conseguirás 10.000 simoleones.
- **Todas las localizaciones:**
Pulsa **R2**, **R3**, **L3**, **L2**, **R1**, **L1**. Podrás visitar (pero no mudarte) todas las casas que hay en el juego.
- **Todas las opciones sociales:**
L1, **R1**, ↓, ✖, **L3**, **R3**.
- **Desbloquear todas las prendas para vestir a tu Sim:**
L1, **R2**, ✖, ●, ↑, ↓ (estos dos últimos con el stick analógico).

Compañía **EA Games** | Género **Inteligencia** | Textos: **Castellano** | Voces: **--** | Jugadores: **1-2**



Review Play2Manía nº 60
Guía en Play2Manía nº 63


DUAL SHOCK 2

M.CARD (1888 Kb)

VOLANTE

PISTOLA

MULTITAP

HEAD SET

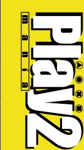
TARJETA ETHERNET

TECLADO

RATÓN





PlayStation 2
INTELIGENCIA



Los Sims
Toman la Calle

EA GAMES

Los Sims Toman la Calle



Si no tienes muy claro a qué quieres dedicarte en esta vida, échale un vistazo a estas tablas. Verás todas las profesiones en las que puede trabajar tu Sim, cuánto le pagarán, qué requisitos necesita...

CARRERAS EN LAS QUE TRIUNFAR

REQUISITOS

NC- Nivel de Cocina necesario.
NM- Nivel Mecánica necesario.
NCr- Nivel Creatividad necesario.
NCu- Nivel de Cuerpo necesario.
NL- Nivel de Lógica necesario.
NCa- Nivel de Carisma necesario.
NA- Número amigos necesario.

CASAS

CM- Casa de mamá.
CB- Caravana Borja.
CN- Casa de Noemi.
MG- Mansión Godó.
GG- Gimnasio Guay.
E8- Estudio 8.
CC- Casa Caliente.
CR- Club Rubb.
LTL- Laboratorio Todo Limpio.
EO- El Octágono.
AP- Acres de Pixel.
EOr- El Oropel.
MM- Mansión de Mario.

CIENTÍFICO LOCO (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM	NCr	NCu	NL	Nca	Premio
1.	Limpialaboratorios	CM	10-14	155$	0	0	0	0	0	0	0	--
2.	Probador de pociones	CB	11-15	230$	0	0	0	0	0	0	0	Coche Buggy
3.	Pirómano	CB	14-22	320$	0	0	2	0	0	0	0	Lámpara experimental
4.	Criador de virus	MG	11-16	375$	1	1	2	0	0	1	0	Incubadora
5.	Químico	MG	10-17	450$	2	1	2	1	0	2	1	Inodoro
6.	Viviseccionista	LTL	10-19	540$	2	1	2	2	0	4	1	Bobina de Tesla
7.	Manipulador de genes	LTL	11-15	640$	3	1	4	2	0	4	2	Lámpara superluminoltetra
8.	Experto en robótica	EO	12-20	740$	4	1	6	2	0	5	3	Señora Girótica
9.	Teórico espacio-tiempo	EO	10-16	870$	5	1	8	4	0	7	4	El Buenaluz
10.	Teórico del rayo mortal	MM	10-14	1.000$	6	2	10	5	0	8	5	Gnomo Templo + Vídeo

GÁNGSTER (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM	NCr	NCu	NL	Nca	Premio
1	Gamberro	CM	10-14	140$	0	0	0	0	0	0	0	--
2.	Mangui de tiendas	CB	09-13	200$	0	0	0	0	0	0	0	Puerta Secreta
3.	Ladrón de casas	CB	23-05	275$	0	0	0	2	0	0	0	Op. social "Serenata"
4.	Ladrón de coches	GG	09-15	350$	2	0	1	4	0	0	0	Trampolín
5.	Matón	GG	17-01	425$	3	0	2	5	0	0	0	Ducha Sónica
6.	Guardaespaldas	CC	15-23	530$	4	0	3	6	1	0	1	Op. social "Abofetear"
7.	Incendiario	CC	09-15	640$	6	0	3	7	3	0	1	Jacuzzi
8.	Extorsionista	AP	09-15	760$	8	0	5	8	3	0	2	Mesa de ping-pong
9.	Sicario	AP	10-16	900$	8	0	5	9	5	0	3	Parrilla AsaBastardos
10.	Jefe del Hampa	MM	18-00	1.100	8	0	5	10	7	0	4	Gnomo Templo + Vídeo

ATLETA (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM	NCr	NCu	NL	Nca	Premio
1	Mascota	CM	10-14	130$	0	0	0	0	0	0	0	--
2.	Recogepelotas	CB	09-14	170$	0	0	0	0	0	0	0	Mesa de hockey de aire
3.	Novato	CB	10-15	230$	0	0	0	0	2	0	0	Reloj Flamingo
4.	Jugador de plantilla	GG	10-15	300$	0	0	0	0	4	0	0	Muro de escalada
5.	Titular	GG	09-15	385$	0	0	0	0	6	0	1	Máquina Aroma
6.	Estrella	CR	09-15	510$	1	0	2	0	7	0	1	Op.s. "contar chiste verde"
7.	Superestrella	CR	09-16	680$	2	1	2	0	8	0	2	Op.s. "silbido piropo
8.	Entrenador jefe	EOr	08-14	850$	3	2	2	0	9	0	3	TV Ultra-amo
9.	Estrella histórica	EOr	09-15	1.000$	4	3	2	0	10	0	5	Sofá de mimbre
10.	Leyenda viva	MM	09-15	1.200$	6	4	2	0	10	0	5	Gnomo Templo + Vídeo

ESTRELLA DE CINE (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM	NCr	NCu	NL	Nca	Premio
1.	Payaso centro comercial	CM	10-14	100$	0	0	0	0	0	0	0	--
2.	Colaborador infantil	CN	09-13	150$	0	0	0	0	0	0	0	Lámpara Exoticalísimo
3.	Especialista de cine	CN	09-15	200$	0	0	0	0	0	0	2	Sintetizador
4.	Extra de cine de terror	MG	07-15	275$	2	0	0	0	1	0	2	Op. social "hacer truco"
5.	Extra de telenovela	MG	07-16	375$	3	0	0	1	2	0	3	Op.s. "provocar trasero"
6.	Presentador de TV	CR	10-18	500$	4	0	0	2	2	0	4	Op.s. "paseo por la Luna"
7.	Estrella de comedia	CR	10-18	650$	6	0	0	2	3	0	6	Op.s. "bailar Moon Walking"
8.	Sex Symbol	EOr	17-01	900$	6	0	0	2	3	0	7	Micrófono
9.	Director de cine	EOr	10-17	1.100$	8	0	0	5	4	0	8	Acuario de Manila 1000.
10.	Gerifalta del celuloide	MM	10-15	1.400$	10	0	0	8	4	0	10	Gnomo Templo + Vídeo

ESTRELLA DE CONTRACULTURA (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM	NCr	NCu	NL	Nca	Premio
1.	Mendigo	CM	10-14	110$	0	0	0	0	0	0	0	--
2.	Repartidor de folletos	CN	10-14	120$	0	0	0	0	0	0	0	El fogón del gourmet .
3.	Tejedor de cestas	CN	10-15	180$	0	1	0	1	0	0	0	Aplique de Confucio.
4.	Hippie	E8	12-17	200$	2	3	0	1	1	0	0	Bloque del artista.
5.	Masajista	E8	11-16	220$	3	5	0	1	1	0	1	Lámpara Amor.
6.	Profesor de yoga	CC	10-17	300$	4	6	1	2	1	0	2	Cama vibrante.
7.	Trascendentalista	CC	12-17	350$	6	7	2	2	2	0	2	Tienda Tecno-Camp.
8.	Gurú del amor	AP	12-17	450$	6	8	2	2	3	0	4	Baloncorrea .
9.	Activista físico	AP	14-19	550$	7	9	3	3	4	0	6	Op.s. "hacer el mono".
10.	Friki profesional	MM	10-14	1.000$	8	10	3	4	5	0	8	Gnomo Templo + Vídeo

VÍCTIMA DE LA MODA (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM	NCr	NCu	NL	Nca	Premio
1.	Modelo de manos	CM	10-14	200$	0	0	0	0	0	0	0	--
2.	Modelo de lencería	CN	10-14	225$	0	0	0	0	0	0	0	Bar PeriQuete
3.	Experto en depilación	CN	10-15	275$	0	0	0	2	0	0	0	Cómoda "Venus Picante"
4.	Pintauñas	E8	10-15	315$	1	0	0	4	1	0	0	Festival láser
5.	Diseñador de pelucas	E8	11-17	400$	2	0	0	5	1	0	1	Op.s. "dos besos"
6.	Estilista de peluquería	CR	11-18	550$	3	0	0	6	1	0	2	Op.s. "admirar cuerpo"
7.	Maquillador	CR	12-18	650$	4	1	0	7	3	0	3	Op.s. "baile lento"
8.	Modelo de pasarela	EOr	18-01	900$	5	2	0	8	4	0	4	JardiLuminado
9.	Modelo de pósters	EOr	14-21	1.100$	7	3	0	9	5	0	4	Fregadero Fontis Publicus
10.	Supermodelo	MM	10-16	1.200$	9	4	0	10	8	0	5	Gnomo Templo + Vídeo

PARAMILITAR (MODO TOMAR LA CALLE)

Nivel	Nombre	Casa	Horario	Sueldo	NA	NC	NM	NCr	NCu	NL	Nca	Premio
1.	Limpiador de letrinas	CM	10-14	250$	0	0	0	0	0	0	0	--
2.	Limpiabotas	CB	08-12	325$	0	0	0	0	0	0	0	Consola HiperGráfix
3.	Instructor	CB	09-14	400$	0	0	0	0	0	2	0	Lámpara portatil
4.	Paracaidista	GG	06-12	450$	0	0	0	0	2	4	0	Op.s. "enseñar músculo"
5.	Piloto de helicóptero	GG	06-12	500$	0	0	0	0	4	5	0	Dormidora Miss Memoria
6.	Operaciones especiales	LTL	09-15	550$	1	0	1	0	4	6	2	Telescopio
7.	Agente secreto	LTL	09-15	580$	2	0	1	0	5	7	2	Radar
8.	Decodificador	EOc	09-15	600$	5	0	4	0	5	8	2	Op.s. "Voltereta"
9.	Director de inteligencia	EOc	09-15	700$	6	0	7	0	8	9	2	Detector de movimiento
10.	Ministro de la Guerra	MM	09-15	1.000$	6	0	8	0	10	10	4	Gnomo Templo + Vídeo

→Pro Evolution Soccer 3

Play2 manía

A tope sin entrenar

La última entrega de este simulador de fútbol tan fantástico esconde unos cuantos códigos para incrementar las estadísticas de tu equipo y asegurarte la victoria.





CARACTERÍSTICAS

Desde el menú principal, abre la opción "Crear". Dentro de ella, elige la opción "Crear Jugador" y después la que indica "Introducir código". Ahora tendrás que introducir cuatro digitos. Introduce cualquiera de estos códigos, pero ten en cuenta que los de la izquierda aumentan en 5 las características del equipo y los de la derecha los disminuyen en igual cantidad.

• EQUIPOS INTERNACIONALES

+5	-5	Equipo
1000	2000	Austria
1001	2001	Belgium
1002	2002	Bulgaria
1003	2003	Croatia
1004	2004	Czech Republic
1005	2005	Denmark
1006	2006	England
1007	2007	Finland
1008	2008	France
1009	2009	Germany
1010	2010	Greece
1011	2011	Hungary
1012	2012	Ireland
1013	2013	Italy
1014	2014	Netherlands
1015	2015	Northern Ireland
1016	2016	Norway
1017	2017	Poland
1018	2018	Portugal
1019	2019	Romania
1020	2020	Russia
1021	2021	Scotland
1022	2022	Serbia
1023	2023	Slovakia
1024	2024	Slovenia
1025	2025	Spain
1026	2026	Sweden
1027	2027	Switzerland
1028	2028	Turkey
1029	2029	Ukraine
1030	2030	Wales
1031	2031	Cameroon
1032	2032	Egypt
1033	2033	Morocco
1034	2034	Nigeria
1035	2035	Senegal
1036	2036	South Africa
1037	2037	Tunisia
1038	2038	Costa Rica
1039	2039	Jamaica
1040	2040	Mexico
1041	2041	United States
1042	2042	Argentina
1043	2043	Brazil
1044	2044	Chile
1045	2045	Colombia
1046	2046	Ecuador
1047	2047	Paraguay
1048	2048	Peru
1049	2049	Uruguay
1050	2050	China
1051	2051	Iran
1052	2052	Japan
1053	2053	South Korea
1054	2054	SaudiArabia
1055	2055	Australia
1056	2056	Classic Argentina
1057	2057	Classic Brazil
1058	2058	Classic England
1059	2059	Classic France
1060	2060	Classic Germany
1061	2061	Classic Italy
1062	2062	Cl. Netherlands

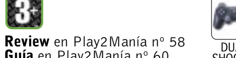
• CLUBES

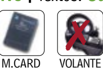
+5	-5	Equipo
1063	2063	Bruxelles
1064	2064	Praha
1065	2065	North London
1066	2066	WM Village
1067	2067	Lancashire
1068	2068	W. London Blue
1069	2069	Merseyside Blue
1070	2070	W. London White
1071	2071	Yorkshire
1072	2072	Merseyside Red
1073	2073	Lloyd
1074	2074	Trad Bricks
1075	2075	Tyneside
1076	2076	N. East London
1077	2077	East London
1078	2078	Azur
1079	2079	Bourgogne
1080	2080	Aquitaine
1081	2081	Rhone
1082	2082	Languedoc
1083	2083	Normandie
1084	2084	Nord
1085	2085	Rhein
1086	2086	Rekordmeister
1087	2087	Westfale
1088	2088	Hanseaten
1089	2089	Hauptstadt
1090	2090	Ruhr
1091	2091	Weser
1092	2092	Peloponnisos
1093	2093	Athenakos
1094	2094	AC Milan
1095	2095	AS Rome
1096	2096	I Dotti
1097	2097	Rondinelle
1098	2098	I Mussi
1099	2099	Longobardi
1100	2100	Piemonte
1101	2101	Lazio
1102	2102	Parma
1103	2103	Tiberina
1104	2104	Triveneto
1105	2105	Museumplein
1106	2106	Feyenoord
1107	2107	Stadhuisplein
1108	2108	Lisbonera
1109	2109	Puerto
1110	2110	Esportiva
1111	2111	Valdai
1112	2112	Old Firm Green
1113	2113	Old Firm Blue
1114	2114	Manzanares
1115	2115	Guadalquivir
1116	2116	Galicia Sur
1117	2117	Galicia Norte
1118	2118	Cataluna
1119	2119	Chamartin
1120	2120	Donosti
1121	2121	Naranja
1122	2122	Constantinahce
1123	2123	Byzantinobul
1124	2124	Marmara
1125	2125	WE United
1126	2126	PES United
1127	2127	Jug. Freelance
1999	2999	Todos los equipos

Compañía **Konami** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**



Review en Play2Manía nº 58
Guía en Play2Manía nº 60









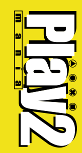


DUAL SHOCK 2 | M.CARD (1195 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN



PlayStation 2 DEPORTIVO

Pro Evolution Soccer 3



PlayStation®2 DEPORTIVO








KONAMI

Pro Evolution Soccer 3

¿Quieres convertirte en un auténtico maestro en esto del fútbol virtual? Pues apréndete bien todos los movimientos que incluimos en esta miniguía y también las estrategias. Ya verás cómo dejas con la boca abierta a más de uno.

MOVIMIENTOS DE ATAQUE

→ BÁSICOS

- **Correr.** Mantén pulsado **R1**, pero no abuses: la resistencia es limitada.
- **Pase raso.** Pulsa ✖ y la dirección donde quieres que vaya el pase.
  Es uno de los movimientos más seguros para mover la pelota.
  Evita los pases fuertes cuando ambos jugadores están cerca. Nunca esperes a que el balón llegue a los pies, dirígete hacia él para que no lo intercepten tus rivales.
- **Pase largo.** Pulsa ● y la dirección donde quieres que vaya el pase.
  Te servirá para coger desprevenida a la defensa rival, para cambiar de banda o para despejar.
  Evita usarlo demasiado, ya que la probabilidad de perder la posesión del esférico es muy alta debido a la dificultad de ejecución de este pase.
- **Remate.** Pulsa ■ y la dirección hacia donde quieres chutar. Intenta chutar lejos del portero y no te pases pulsando ■ para que el balón no vaya al anfiteatro. Si el jugador remata en una posición forzada o en esprint, es bastante más difícil (por no decir imposible) que el balón vaya entre los tres palos.
- **Para el balón.** Cuando esprintes y un defensa se te coloque delante, suelta la dirección y pulsa **R1** para parar en seco. Eso sí, la mejor forma de proteger el balón es realizar un cambio brusco de dirección y cubrirlo con tu cuerpo.
- **Saque de banda.**
  Estas son tus opciones:
  - **L1:** cambia de jugador.
  - **✖:** pase al compañero adelantado y que está más cercano.
  - **R3:** asistencia al jugador que está más retrasado.
  - **●:** pase largo a un compañero que está alejado.
  - **▲:** cesión adelantada para el futbolista que se encuentre más cercano a la banda.
  - **Dirección:** mueve al jugador más cercano para colocarlo.
- **Anular movimiento:** muy útil para no tocar el balón cuando está a punto de salir por la banda. Si tu jugador va automáticamente hacia el esférico, pulsa **R1** y **R2** para que no lo toque.

→ AVANZADOS

- **Pase profundo.** Usa ▲ para pasar a un jugador que tiene metros para avanzar. Útil para ceder la pelota a los extremos.
- **Pase al primer toque.** Volverás locos a los defensas si antes de recibir el balón pulsas ✖ para dar un pase inmediato. Si el jugador no tiene calidad en asistencia puede errar.
- **Pase recto no dirigido.** Si pulsas R3 tu jugador realizará un pase recto sin control. Te servirá para adelantarte el balón.
- **Dejar pasar el balón.** Mantén pulsado **R1** al recibir un pase y lo dejarás pasar. Eficaz para descolocar a la defensa.
- **Pared. Con L1 + ●** conseguirás que el jugador, tras realizar un pase, corra hacia la portería. Mantén pulsado **L1** y devuélvele la bola con ✖, ▲ ó ●. Realmente útil ante defensas rivales muy pobladas.
- **Pase cruzado elevado.** Si la banda por la atacas está muy cubierta, pulsa **L1 + ●** para cruzar el balón al otro lado del campo. Ejecútalo únicamente con aquellos jugadores que tienen una gran precisión en pases largos.
- **Tiro y pases con efecto.** En los pases largos o tiros lejanos, puedes hacer que el balón altere ligeramente su trayectoria pulsando una dirección.
- **Taconazo.** Pulsa ✖ y la dirección opuesta hacia donde corres. Es poco preciso y flojo.
- **Bolea o remate de cabeza.** Para rematar un pase alto, pulsa ■ antes de recibir el balón. En ocasiones es mejor pasar con la cabeza a un delantero mejor colocado.


REMATE


TACONAZO


VASELINA

- **Paso lateral.** Sin esprintar, pulsa **R2** y un lado con el stick izquierdo del Dual Shock 2 para que tu jugador mueva el balón lateralmente. Es bastante efectivo para evitar la presión si hay varios contrarios cerca.

→ FILIGRANAS

- **Pase al hueco por alto.** Pulsa **L1 + ▲**. Recuerda que sólo debes utilizar esta asistencia cuando no haya un rival por delante.
- **Sombrero.** Pulsa ⬇ y ⬆ seguidamente con el stick derecho mientras avanzas. Si la pelota viene botando, pulsa la dirección opuesta.
- **Marsellesa.** Si quieres imitar al gran Zidane pisando el balón y girando sobre él , gira 180º el stick derecho. Si el jugador con el que ejecutas este movimiento no es un crack puede caerse.
- **Bicicleta.** Pulsa **R2** dos veces. Si quieres que la bicicleta sea triple pulsa **L1** dos veces o el stick derecho hacia delante. Si mantienes pulsado **R1**, el jugador se adelantará el balón.
- **Amagos.** Pulsa ■ y seguidamente ✖ ó ●. Puedes repetirlo todas las veces que quieras, pero nunca si hay un contrario muy cerca.
- **Pisa el balón mientras te mueves.** Ejecuta el "paso lateral" y sin soltar **R2** ve hacia atrás. Esto te servirá para aguantar al defensa cuando te presione.
- **Autopase.** Mientras corres con **R1**, pulsa **R2** y diagonal en el momento en que el balón se encuentre más cerca del pie del jugador. Debes ser muy preciso y hacer este movimiento cuando el defensa rival esté muy cerca de ti.
- **Vaselina.** Cuando veas que el portero rival está alejado de la portería, pulsa **L1 + ■** para intentar colar el balón en la portería por encima del guardameta.
- **Cuchara.** Ante la salida del portero, pulsa rápidamente ■, ■ y **R1** en el instante en el que éste se lance para quitarte el balón de los pies.
- **Cinta o dribling.** Pulsa dos veces ⬇ ⬅ ⬆ ó ⬊ en el stick derecho. Si lo haces con jugadores de primera, será más espectacular.
- **Saques de falta.** Si no eres un experto, lo mejor es centrar por alto al punto de penalti o tirar raso por el lado de la barrera y esperar a ver si con suerte el balón se cuela. Si prefieres probar con el tiro, recuerda esto:
  - ⬆, **R1** y ■: Ejecutarás un disparo fuerte y recto, muy eficaz si estás lejos de la portería.
  - ⬇, **R2** y ■: Si la falta es al borde del área realizarás un chut flojo y con mucha parábola.

MOVIMIENTOS EN DEFENSA

→ BÁSICOS

- **Presión.** Debes dominar esta técnica para no sufrir en defensa. Pulsa ✖ cuando te encuentres cerca del balón para intentar arrebatárselo al delantero. Intenta colocarte frente a él para evitar que el árbitro pite falta.
- **Entrada por el suelo.** Pulsando ● conseguirás que tu jugador se tire al suelo. Las tarjetas que te saquen serán por entradas a destiempo o por detrás. Si abusas acabarás con varios jugadores expulsados, así que procura usarlo sólo cuando tengas claro que puedes arrebatarle el balón al atacante o cuando el riesgo sea muy elevado.
- **Cambio de jugador.** Para cambiar al jugador mejor colocado pulsa **L1,** pero cuidado, un uso excesivo provocará desorden en tu defensa.
- **Movimientos de portero.**
  Si activas el dificilísimo movimiento manual del portero, podrá ejecutar los siguientes movimientos:
  - **Entradas:** ▲.
  - **Fintas:** dirección + ■.
  Harás amagos para poner nervioso al delantero rival.

→ AVANZADOS

- **Forzar el fuera de juego.** Si la estrategia de tu equipo es el fuera de juego, pulsa **R1 + R2** para que tu defensa se adelante. Si haces este movimiento a destiempo, el gol en tu portería será casi seguro. Es una técnica bastante eficaz si no abusas de ella.
- **Estrategia.** Para modificar la estrategia, pulsa **L2** y ▲, ■, ● ó ✖ para utilizar la estrategia preelegida. Analiza las distintas situaciones y modifícala cuando las cosas no vayan bien.
- **Cargar con el hombro.** Si quieres asegurarte que tu rival no continúe la jugada aunque te sancionen con una falta, pulsa ■. El defensor que se encuentre cerca del rival cargará con su hombro para desestabilizarlo.
- **Control de balones altos.** Un buen control orientado al recibir un balón elevado puede ser de gran ayuda para iniciar un ataque rápido. Para ello, pulsa **R1** y la dirección hacia donde quieres dirigirte.
- **Aguante.** Para frenar un contraataque, colócate delante del jugador que lleve el balón y mantén **R2** para aguantarle y evitar que te desborde. Pero cuidado, ya que un simple pase puede hacer inútil este movimiento.
- **Hacer la cama.** Pulsa **L2+L1** y la dirección contraria a la del balón.
- **Retraso de saque de puerta.** Deja **R1** pulsado y atrás. Tras 5 ó 6 segundos y justo antes de que saque de puerta la máquina por ti, dale a **✖ + R2**.


ENTRADA POR EL SUELO


CARGAR CON EL HOMBRO


AGUANTE

→ The X-Files: Resist or Serve



Por si buscas la verdad...

Si eres un apasionado de la serie de TV, presta mucha atención a los expedientes que te presentamos. Aquí descubrirás un montón de referencias que seguro que reconoces.





GUIÑOS A LA SERIE DE TELEVISIÓN:

Todo juego basado en una película o serie de televisión debe guardar cierto parecido con ellos, ¿no? Pues mira, mira...

ACTO I:

• Los nombres de las calles son títulos de los capítulos de la serie.

• En el videoclub encontrarás pósters de algunos de los capítulos. Aunque lo más divertido son los comentarios al entrar en la sección de los adultos. Dana dirá que la colección de Mulder es mayor y Mulder dirá que falta una de sus cintas favoritas. Uno de sus "hobbies" es el cine porno...

• El mismo nombre del videoclub, "Wetwired", hace referencia a uno de los capítulos que hablaba de anuncios subliminales.

ACTO II:

• En el segundo acto con Scully, los nombres que ella encuentra en el ordenador pertenecen a la gente que ha desarrollado el juego, con excepción de Wilson.

ACTO III:

• Veras a varios personajes que han aparecido en la serie por los corredores del FBI, como a Chuck Burks o Alvin Kersh.

• No podía faltar el despacho de Mulder, con el póster que dice "I want to belive" colgado en la pared.

• Cuando regresas a tu despacho, ¿qué crees que es lo que recoges de los ficheros? Pues el snack favorito de Mulder: ¡las pipas SunFlower! Que además, te servirán para recuperar energías como lo haría un botiquín.

ACTO IV:

• El apartamento de Mulder es igualito al de la serie: el acuario de peces, las cintas de vídeo por el suelo, el balón de baloncesto...

• Cuando juegas con Scully y examinas el disco de Mulder, puedes ver imágenes que se corresponden con el episodio que en la serie sigue al del juego.

ACTO V:

• En el Laboratorio de Tunguska 10, verás una fotografía en un monitor cerca de la entrada del popular enemigo Flukeman, que aparecía en la segunda temporada de la serie televisiva.

ACTO VI:

• La nave espacial a la que llega Mulder es muy parecida a la del largometraje cinematográfico que se hizo basándose en la serie de TV, ¿o no recuerdas esas cápsulas con humanos dentro?



EXTRAS:

Lo mejor de todo el juego si eres un fan incondicional, es ver todos los extras que se irán desbloqueando a medida que superes los actos. No sólo podrás ver los storyboards del juego, sino también algunos fragmentos de las grabaciones de las voces con los actores reales, los dossiers de Mulder y Scully y unas completísimas fichas de cada personaje.

TRUCOS:

- **Un impacto mata:** ●, L2, ↓, R1, ✖
- **Munición infinita:** L1, L2, ✖, R2, R1
- **Todos los extras y bonus:** ←, R1, L1, ↓, ●
- **Todos los actos:** R2 → L1 ↑ ■
- **Todos los niveles:** R2, →, L2, ↑, ■
- **Invencibilidad:** ↑, ■, ●, ✖, ↓
- **Grenade Bullets:** ✖, ●, ■, L2, R2

Compañía **Vivendi** | Género **Aventura de terror** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**





Review Play2Manía nº 66
Guía en Play2Manía GT nº 31


DUAL SHOCK 2


M.CARD (164 Kb)


VOLANTE


PISTOLA


MULTITAP


HEAD SET

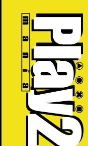

TARJETA ETHERNET


TECLADO

RATÓN

PlayStation 2 TERROR

The X-Files: Resist or Serve



PlayStation®2 TERROR



THE X FILES

RESIST OR SERVE

VIVENDI UNIVERSAL

X-Files: Resist or Serve

Los agentes especiales Mulder y Scully se enfrentan a la conspiración más peligrosa de su dilatada carrera. Nunca antes se las habían tenido que ver con tantos y tan duros enemigos. Quizá tengan problemas para eliminarlos a todos, por eso se les hemos preparado este expediente, solo para sus ojos.



PRINCIPALES ENEMIGOS DE FOX MULDER

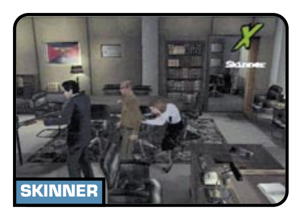

SHERIFF

→ SHERIFF

Comienza corriendo entre las estanterías para evitar los disparos de su escopeta. El Sheriff tiene un halo de color violeta alrededor que se irá haciendo cada vez mayor hasta estallar: escóndete cada vez que eso suceda. Sin embargo, después de cada disparo, se detendrá unos segundos. En ese momento deberás aprovechar para dispararle. Hazlo hasta que la cruz verde que señala su nivel de vida desaparezca. Entonces, aparecerá un Stiletto en su lugar. Deberás equiparte con el Stiletto y clavárselo en la nuca lo antes posible: aprovecha los momentos en que estalla con la luz violeta.

→ KATLYN

Katlyn usará la misma técnica que ya pudiste experimentar en tus carnes gracias al Sheriff, utilizando ahora el halo de luz violeta contra ti. Pero esta vez te será más fácil superar el combate con éxito, porque Katlyn no lleva armas. Así pues, aprovecha los momentos en que se detenga para disparar.


SKINNER


KATLYN

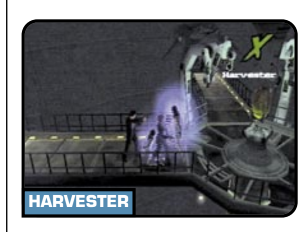
→ HARVESTER

Scully te ayudará en esta pelea, pero no la dejes sola demasiado tiempo, porque si muere se acabará la partida. Harvester te atacará con los clones de Katlyn, pero no les dispares, ya que si no volverán a la vida casi inmediatamente. Para acabar con Harvester, deja que de momento Scully se encargue de los clones, equípate con la M4 y acércate hasta uno de los laterales que hay junto a él lo más rápido que puedas. Desde ahí, abre fuego sin parar contra él y en poco tiempo le habrás vencido. El secreto está en no colocarte en el centro de la plataforma: si lo haces Harvester te inmovilizará. Cuando la zona esté limpia de clones, avanza hasta donde está el cuerpo de Harvester.

→ SKINNER

La secretaria vendrá con una AK-47 para ayudar a Skinner. No te preocupes mucho por ella y dispárale primero para hacerte con su arma. Después, sólo será cuestión de disparar a Skinner hasta que muera. También puedes aprovechar la ineptitud de la secretaria si lo prefieres, que disparará a su jefe intentando darte a ti. Eso te ahorrará algunas balas.


AVATAR


HARVESTER

→ AVATAR

Además de con Avatar, tienes que tener cuidado con los lobos que el mago hará resucitar una y otra vez, lo que te resultará muy frustrante. Lo mejor es que utilices contra ellos las balas de la pistola en lugar de la escopeta, demasiado lenta para finiquitarles. Avatar es capaz de desaparecer y aparecer en diferentes lugares del pequeño escenario, así que tendrás que mantenerte atento. Además, si te acercas demasiado, utilizará su fuerza telequinésica para paralizarte. El proceso de acabar con él es muy lento, pero si eres paciente, lo conseguirás.

→ EYELESS

Lo más importante es no acercarte demasiado. Que corra el aire, vamos. Corre en círculos y dispárale cuando se dé la vuelta. Carga de forma manual para no perder tiempo y, por supuesto, usa la escopeta.


EYELESS

ENEMIGO FINAL: THE ENTITY

Necesitarás de toda la munición y la vida que hayas podido reunir hasta ahora. Con Mulder, The Entity adoptará cinco formas:

→ PRIMERA FORMA

Tomará la imagen del Harvester del primer episodio. Te disparará bolas de energía azul bastante fáciles de evitar. Dispárale.

→ SEGUNDA FORMA

Estarás en la nave espacial. Acaba con el alien, recoge el depósito del lanzallamas y sal por el túnel de la derecha. Llegarás a Tunguska. The Entity se comportará como Avatar, resucitando a los zombis que tú mates y lanzándote bolas de fuego. Encuentra en las cajas el lanzallamas y algunos ítems.

→ TERCERA FORMA

Regresarás a la nave y otro alien intentará atacarte. Ve por el túnel de la izquierda para llegar al sótano del Instituto. En los túneles encontrarás un botiquín y munición. En el sótano, The Entity usará la fuerza del Sheriff y los clones de Katlyn. Acaba primero con los zombis. Evita los cañonazos de luz violeta.

→ CUARTA FORMA

¡De nuevo en la nave! Acaba con el alien, recoge el botiquín y la munición y ve por el siguiente túnel. Llegarás al supermercado donde acabaste con el Sheriff. Encuentra su cuerpo y coge el Stilleto. Para que el tipejo se pare y puedas clavarle el Stilleto, mata al menos a un zombi. Comenzará la ceremonia de resurrección: clávaselo entonces.


THE ENTITY

→ QUINTA FORMA

Vuelves a estar en la nave. The Entity tomará la forma de un enorme alien y se comportará como ellos. Sin embargo, de vez en cuando usará un escudo azul para protegerse. Lo primero es coger el botiquín que hay siempre por aquí. Después encárgate de los aliens pequeños con la AK- 47. Cuando The Entity esté de rodillas, significará que le has hecho el daño suficiente y será el momento de usar el Stilleto. Hazlo para terminar con él definitivamente, pero ponte a su espalda para poder clavárselo en la nuca.


THE ENTITY

PRINCIPALES ENEMIGOS DE DANA SCULLY


HÉCTOR

→ HÉCTOR

No intentes dispararle, porque no le harás nada. Debes conseguir que se meta debajo del coche. Héctor te seguirá allá adonde vayas, así que es relativamente fácil finiquitarle. Haz que te siga hasta que esté bajo el coche y entonces corre rápidamente al panel para echarle el vehículo encima. Con tres veces, será suficiente.

→ PYRO

No podrás hacerle nada mientras esté envuelto en llamas. Si te fijaste la vez anterior en esta zona, quizá vieras cuatro válvulas, dos a cada lado. Se trata de que las abras todas para que el sistema de aspersión del techo se encienda y Pyro no pueda mantenerse incendiado todo el tiempo. Así, reducirás sus ataques a simples llamaradas, de forma que lo único que te quedará será disparar unas cuantas veces con la escopeta. No olvides recoger el Fragmento de Artefacto cuando te hayas librado de Pyro finalmente.


PYRO

→ EYELESS

Lo primero que debes hacer para este combate es colocarte las gafas de visión nocturna. Eyeless no es un jefe complicado. Tiene dos ataques: bolas de luz y escupitajos de energía, ambos muy fáciles de evitar. También habrá alguna que otra rata por ahí dándote la lata, pero con un patada te libras de ellas. Dispara a Eyeless con la escopeta para que pierda mayor cantidad de vida con cada disparo. Es fácil. Encontrarás un botiquín entre las cajas de la derecha si te hace falta algo de vida.


EYELESS

→ EYELESS OTRA VEZ

Sigue la misma estrategia que la otra vez, no tiene mucha complicación. Además, esta vez prescindirá de las bolas de luz a la hora de atacarte.

→ THE ENTITY

Con Scully sólo tendrás que luchar una vez contra este tipo. Aunque es bastante duro, por lo que tendrás que echar mano de tus botiquines y reservas de munición. La Entidad usará contra ti varios tipos de ataque diferentes, como bolas de fuego y demás; pero también empleará tres zombis para molestarte continuamente. Lo mejor es que acabes con alguno de los zombies y esperes a que la Entidad se detenga para reavivarlo. Ése será el momento en que podrás dispararle con más tranquilidad.

→Grand Theft Auto Vice City

Play2 manía

Trampas mafiosas

Nada mejor que volverse invulnerable, conducir un tanque o usar una motosierra para seguir cumpliendo con éxito todos los trabajitos que la mafia te confía, *¿capishe?*





■ TRUCOS VARIADOS:

Estos trucos se introducen pulsando las siguientes secuencias mientras juegas.

- **Gravedad baja mientras conduces:**
→, R2, ●, R1, L2, ↓, R1.
- **Multitud de armas:**
R2, R2, R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ↙, →, ↑.
- **Evitar el cansancio:**
R2, L2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Armadura:**
R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Rellenar la salud:**
R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Saltar con el coche:**
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
Para saltar, pulsa **L3** mientras conduces.
- **Suicidio: →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.**
- **Disminuir el nivel de búsqueda:**
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Todos los coches explotan:**
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
- **Peatones locos:**
↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1.
Otra forma de activar el truco es pulsando:
↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R2, L2, L2.
- **Más armas:**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑ ←, ↓, ↓, ↓.
- **Tráfico más rápido:**
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
- **Atraer seguidores:**
●, ✖, L1, L1, R2, ✖, ✖, ●, ▲.
- **Recarga rápida de arma:**
Mientras tienes un arma seleccionada, pulsa **R2** y después **L2** para recargar rápido.
- **Sprint infinito:**
Para no cansarte al correr, completa el nivel 12 de las misiones con la ambulancia.

■ MÁS PERSONAJES:

Red Leather: **→, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →.**
Candy Suxx: **●, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ✖, L2.**
Hillary King: **R1, ●, R2, L1, →, R1, L1, ✖, R2.**
Ken Rosenberg:
→, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ✖, R1.
Lance Vance: **●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, L1.**
Mercedes: **R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ●, ▲.**
Phil Cassady:
→, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ●.
Ricardo Díaz: **L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2.**
Sonny Forelli:
●, L1, ●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, ✖.

- **Aumentar el nivel de persecución:**
R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →.
- **Todo a cámara lenta:**
▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
- **Todos los coches son negros:**
●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
- **Todos los coches son rosas:**
●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.

■ COCHES SECRETOS:

- **Bloodring Banger:**
↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- **Bloodring Banger Race Car:**
↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.
- **Carrito de golf:**
●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
- **Hotring Race 1:**
R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
- **Hotring Race 2:**
R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.
- **Fist Limo: R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.**
- **Tanque:**
●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- **Romero´s Hearse:**
↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
- **Sabre Turbo:**
→, L2, ↓, L2, L2, ✖, R1, L1, ●, ←.
- **Camión de la basura:**
●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L2, ●, →.

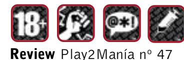
■ CAMBIAR EL TIEMPO:

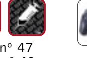
Normal: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ↓.**
Lluvioso: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.**
Niebla: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.**
Ventisca: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.**
Soleado: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.**
Acelerar los días y las noches:
●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.

■ AUMENTAR LA BARRA DE ENERGÍA:

Si llevas un buen coche, conduce de noche por una zona donde veas a señoritas "de buen ver". Para y espera un poco, alguna se acercará y, después de hablar un poco, se meterá en el coche. Conduce hasta un lugar tranquilo y detén el coche. Éste se moverá un poco y, a la vez que tu dinero baja, tu vida aumentará de 100 a 125.

Compañía **Take 2** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**





















Review Play2Manía nº 47
Guía en Play2Manía nº 49

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (1888 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN





PlayStation 2 AVENTURA

Grand Theft Auto Vice City

Play2 manía

PlayStation®2 AVENTURA

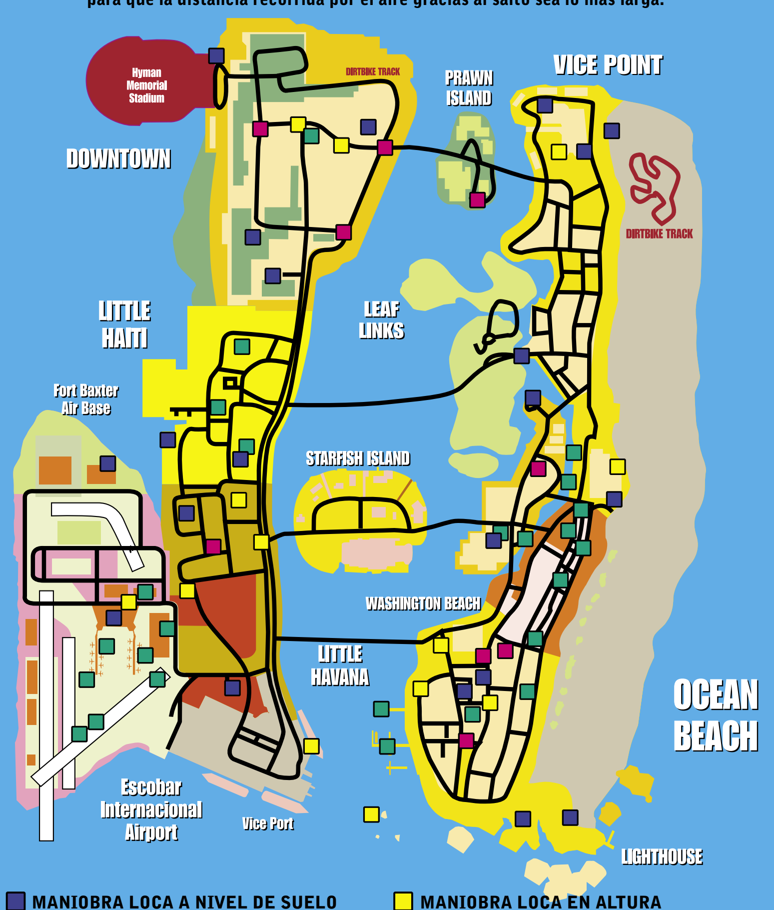
Play2 manía

GTA Vice City

Este inmenso juego oculta docenas de secretos que no es fácil localizar sin ayuda. Claro que para eso estamos nosotros. En estos mapas de la ciudad te hemos señalado las localizaciones más complejas y más difíciles de encontrar. Lo único que tienes que hacer es conducir hacia ella y cumplir los retos impuestos. Suerte.

MANIOBRAS LOCAS Y ÚNICAS

Hazte con un coche deportivo o una moto potente para realizar estas peligrosas maniobras. Si quieres obtener una gran suma de pavos, adquiere la mayor velocidad posible para que la distancia recorrida por el aire gracias al salto sea lo más larga.

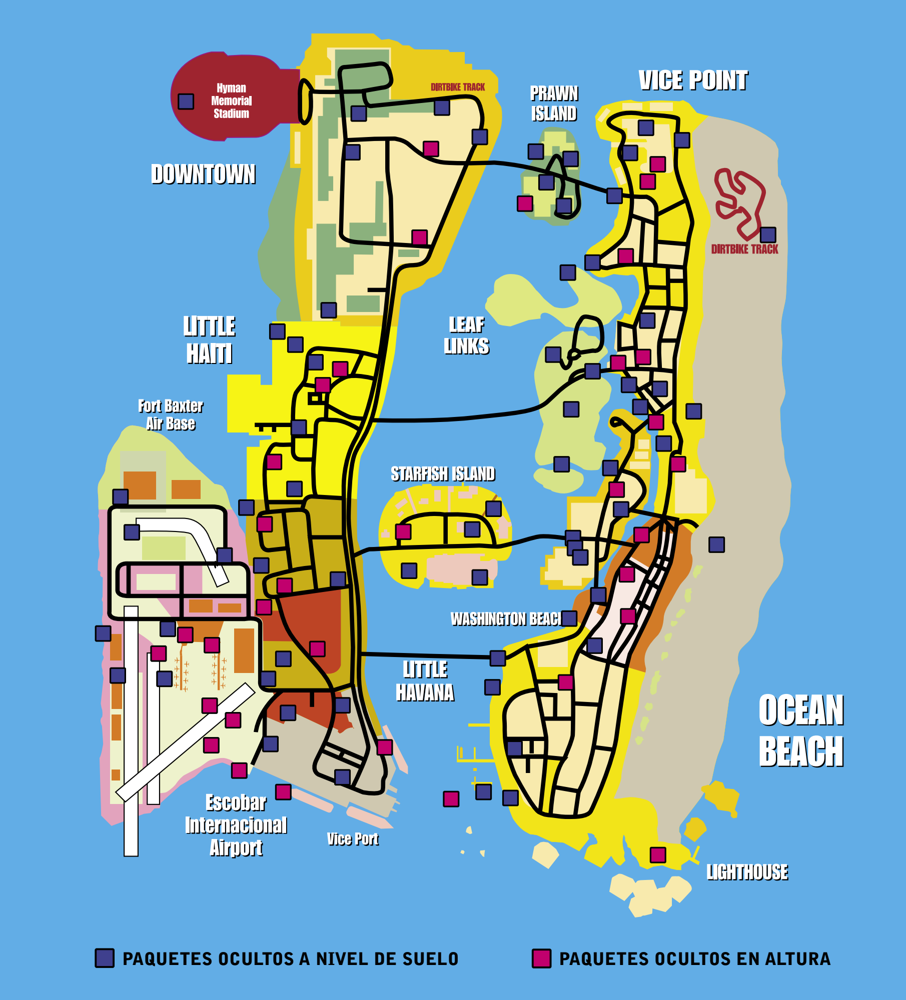


- MANIOBRA LOCA A NIVEL DE SUELO
- MANIOBRA ÚNICA A NIVEL DE SUELO
- MANIOBRA LOCA EN ALTURA
- MANIOBRA ÚNICA EN ALTURA

PAQUETES OCULTOS

Distribuidas por la ciudad hay 100 figuras de oro con las que obtendrás unos cuantos dólares y unos ítems de gran utilidad.

PAQUETES	RECOMPENSA	LUGAR DE ENTREGA
10	chaleco antibalas	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
20	sierra eléctrica	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
30	pistola	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
40	lanzallamas	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
50	rifle de franco	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
60	escopeta	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
70	lanzacohetes	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
80	helicóptero acuático	Mansión de Starfish Island
90	tanque	Base militar
100	helicóptero militar	Base militar



- PAQUETES OCULTOS A NIVEL DE SUELO
- PAQUETES OCULTOS EN ALTURA

→Burnout 2

Play2 manía

Extras por un "turbo"

Burnout 2 esconde un montón de modos de juego extras y un buen puñado de coches ocultos. Si quieres descubrirlos todos, sólo tienes que seguir nuestras indicaciones.







SECRETOS MODO CRASH:

El modo Crash consiste en conseguir el mayor número de daños en un accidente que tú deberás provocar. Vale todo, aunque lo que prima es la estrategia: conseguir que un autobús se quede atravesado en la carretera, chocar en medio de una caravana de coches, volcar varios camiones cisterna... Si consigues completar los 15 escenarios de Crash con medallas de oro, se desbloquearán dos trucos: **RUNAWAY** (sin frenos) y **FREE RUN** (sin tráfico).

SECRETOS MODO CAMPEONATO:

Este modo consta de 4 campeonatos, 4 pruebas Face Off y 3 pruebas Pursuit. Completa todas las carreras con medalla de oro para desbloquear el truco de la **INVULNERABILIDAD**, y además desbloquearás el campeonato Custom Series en el menú principal, con nuevos retos y coches que conseguir.

SECRETOS MODO PURSUIT:

Simplemente con ganar las seis carreras del modo Pursuit se desbloqueará el útil truco **INFINITE BOOST**.

SECRETOS MODO FACE OFF

Este modo se desbloqueará al superar con éxito las cuatro pruebas Face Off del modo Campeonato, consiguiendo así los cuatro coches contra los que competirás. Una vez desbloqueado, podrás competir contra el coche que elijas sustituyendo al modo "Carrera Única", si activas la opción en el menú de trucos.

TRUCOS

• Para salir disparado:
Si quieres salir lanzado con un turbo desde la línea de salida, antes de empezar la cuenta atrás mantén presionado ✖ (durante la secuencia en la que se "presentan" los cuatro coches). Cuando comience la cuenta atrás, pulsa una vez ■ (sin soltar ✖), y verás que sale humo de las ruedas traseras. Justo cuando la cuenta atrás termine, en el "Go", suelta y vuelve a pulsar el acelerador con ✖.

• Más Turbo Boost:
Sólo funciona en el modo Crash. En estas carreras al comenzar tienes tu barra de turbo llena por defecto. Para que no se acabe nunca, presiona de vez en cuando **R1**.

• Presiguiendo a...
El modo Pursuit consiste en perseguir y golpear a otro vehículo. Tú, con tu sirena activada, harás el papel de policía y tendrás que perseguir al malo y golpearle un determinado número de veces antes de que se escape. Para desbloquear este modo tendrás que superar 6 pruebas Pursuit en los modos de Campeonato, donde además conseguirás el coche del malo de cada persecución y el de policía. No abuses del Turbo, porque cuando lo activas el malo también corre más. Sólo va bien en las dos últimas persecuciones, en las que el coche del malo es tan rápido que es casi imposible alcanzarle.

LOS COCHES

Aquí tienes la lista completa de los 22 coches que puedes conseguir en *Burnout2*, además de los 7 vehículos iniciales:

Compact: Disponible desde el principio.
Suv: Disponible desde el principio.
Coupe: Disponible desde el principio.
Pickup: Disponible desde el principio.
Sport: Disponible desde el principio.
Roadster: Disponible desde el principio.
Muscle: Disponible desde el principio.
Hot Rod: Gana el Face Off 1.
Cop Car: Gana el Pursuit 1.
Oval Racer: Gana el Face Off 2.
Classic: Gana el Pursuit 2.
Japanesse Muscle: Gana el Face Off 3.
Gangster: Gana el Pursuit 3.
Supercar: Gana el Face Off 4.
Custom Compact: Gana la etapa Especial del modo Campeonato.
Custom Sport: Gana modo Campeonato.
Custom Suv: Gana el Pursuit 4.
Custom Coupe: Durante el Campeonato Custom Series.
Custom Pickup: Gana el Pursuit 5.
Custom Roadster: Durante el Campeonato Custom Series.
Custom Muscle: Gana el Pursuit 6.
Drivers' Ed (coche de autoescuela): Completa el entrenamiento con oros.

Compañía **Acclaim** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **No hay** | Jugadores: **1-4**

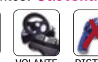


Review Play2Manía nº 46
Guía en Play2Manía nº 48


DUAL SHOCK 2


M.CARD (1888 Kb)


VOLANTE


PISTOLA


MULTITAP


HEAD SET


TARJETA ETHERNET


TECLADO


RATÓN



PlayStation 2 VELOCIDAD

Burnout 2



PlayStation®2 VELOCIDAD

Play2 manía

Acclaim

BURNOUT 2 ™

POINT OF IMPACT

Burnout 2

Hay 15 circuitos diferentes que con sus versiones “Reverse” hacen un total de 30. La cosa varía de ir en un sentido u otro, pero ya estarás preparado para todo cuando llegues a los “Reverse”, así que nos limitaremos a las 15 versiones normales. Aquí tienes algunos consejos útiles para afrontarlos.



LOS CIRCUITOS


AIRPORT TERMINAL

→AIRPORT TERMINAL

- Sólo puedes rellenar el boost pasando cerca del tráfico y derrapando un poco en la única curva un poco cerrada que encontrarás, pero no es necesario.
- Si simplemente mantienes pulsado el acelerador y prestas atención, llegarás en primera posición sin problemas.

→AIRPORT TERMINAL 1 Y 2

- Familiarízate con este entorno, para las carreras de después.
- Aunque es un circuito fácil, empezarás a conocer incorporaciones, atajos y zonas de tráfico en sentido contrario muy útiles.
- En las zonas con tráfico en sentido contrario casi no hay coches y puedes rellenar el boost a placer (donde los aviones).

→INTERSTATE LOOP

- Aquí aprenderás a conducir rápido esquivando el tráfico en ambos sentidos.
- Puedes rellenar el turbo fácilmente metiéndote en las zonas de tráfico en sentido contrario, pasando entre los coches y derrapando en la única curva cerrada.


INTERCHARGE

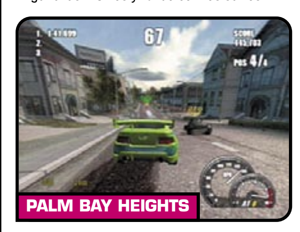

AIRPORT TERMINAL 1 Y 2

→INTERCHARGE

- Aquí se combinan dos tipos diferentes de escenarios: las carreteras de montaña y las autopistas urbanas.
- Lo mejor en las carreteras de montaña es aprovechar las curvas para derrapar, ya que con rellenarás enseguida el turbo, y dejarás atrás a tus adversarios.
- En la autopista, aprovecha los saltos yendo por la mediana para no chocar. Métete en sentido contrario siempre que la visibilidad sea buena.
- Si usas el boost para los saltos, ganarás muchos metros y turbo extra.

→PALM BAY HEIGHTS

- Un circuito urbano no muy complicado. Aquí lo mejor es improvisar, ya que en casi todo momento puedes ir por dos rutas.
- Escoge el tráfico en sentido normal o contrario en función de tu posición y de por dónde vayan tus adversarios. Si vas perdiendo, arriesga en sentido contrario.
- El lugar ideal para sacar ventaja es la cuesta abajo del final de vuelta, donde ganarás metros y turbo con los saltos.


PALM BAY HEIGHTS

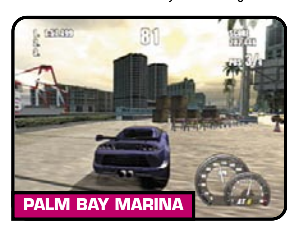

INTERSTATE LOOP

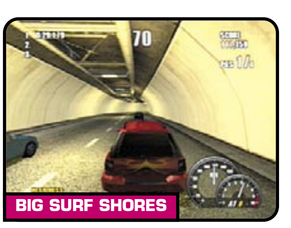
→PALM BAY MARINA

- Puedes tomar las primera curvas en línea recta, sacando ventaja a tus rivales.
- Memoriza las curvas cerradas de los cruces y empieza a derrapar antes de llegar.
- En la curva a la derecha con una cuesta abajo que da de nuevo al área del puerto, atraviesa las cajas de cartón para entrar por un atajo. Si activas el turbo al final podrás subir a toda velocidad por unas escaleras que te brindarán la oportunidad de dar un impresionante salto.
- No dejes de ir en sentido contrario, la visibilidad es muy buena y sobra espacio.

→SUNRISE VALLEY SPRINGS

- Intenta pilotar con la mayor maestría, sin usar demasiados turbos y derrapando sólo si es absolutamente necesario.
- Si aumentas y reduces de velocidad soltando o pulsando el acelerador, podrás tomar todos los giros por la trazada buena, sin perder el control con derrapajes y esquivando mejor el tráfico en los cruces.
- Busca siempre la forma más abierta de tomar todas las curvas y sin arriesgar.


PALM BAY MARINA


BIG SURF SHORES

→BIG SURF GROVE

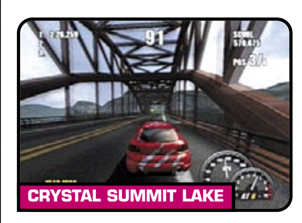
- Debes derrapar en el momento justo para tomar las curvas lo más rápido y abiertas que te sea posible.
- Derrapando te será más difícil calcular la salida de cada curva, y a menudo saldrás a una zona con tráfico en la que tendrás que pasar entre dos coches o algo similar. Es la forma más segura de ganar.
- Utiliza el boost en la carretera costera y toma siempre el túnel en dirección contraria (con el boost activado, si puede ser).
- No te pongas nervioso, porque aquí, la forma difícil de hacer las cosas es la adecuada (esquivar coches por los pelos, derrapar constantemente...).

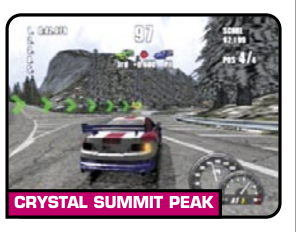
→BIG SURF SHORES

- Fíjate en el suelo, porque cuando no hay tráfico a la vista las flechas pintadas son la única forma de saber si estás conduciendo en dirección normal o contraria.
- En el tramo de montaña y en la carretera de la costa, mide tus derrapes: hay curvas que se toman mejor sin derrapar.
- Usa algún boost en la carretera del túnel en sentido contrario. Cuidado en el cruce de la autopista al final de la carretera costera: encontrarás tráfico perpendicular.

→CRYSTAL SUMMIT PEAK

- ¡Tu primera pista nevada! El suelo no resbala mucho, pero hay elementos nuevos.
- La pista es algo más estrecha, casi siempre de doble sentido y casi todas las curvas exigen un derrape muy calibrado.
- Mantén los derrapes hasta salir de la curva y suelta ✖ para ganar adherencia o pulsa ✖ para perderla.


CRYSTAL SUMMIT LAKE


CRYSTAL SUMMIT PEAK

→SUNRISE VALLEY DOWNTIME

- Las curvas y cruces parecen más fáciles de lo que son, y los coches civiles a veces parecen salir de la nada. Tienes que tener mil ojos y no perder concentración.
- No circules en sentido contrario por la ciudad: hazlo en el área de la autopista.
- Intenta no ir por donde vayan tus adversarios en el interior de la ciudad.
- En la autopista, el camino a seguir siempre es el mejor y el más corto, metiéndote por las incorporaciones en cada giro de 90º para ahorrar derrapes y ganar visibilidad.

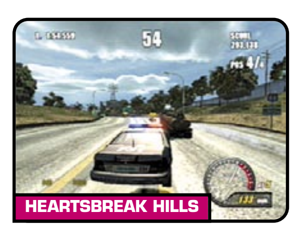
→HEARTBREAK HILLS

- Pon en práctica todo lo aprendido: derrapes muy exactos al principio; no fiarte de las apariencias en las curvas sin visibilidad de después; reflejos esquivando el tráfico más tarde y un esprint final a base de turbos para toda la zona de autopistas.
- Puedes activar el primer boost al entrar en el túnel solitario que hay en la subida.
- Si esquivas los coches civiles por los pelos todo el tiempo, podrás encadenar dos o tres Burnout hasta la línea de meta.
- Tus adversarios se la pegarán de vez en cuando. No les sigas.

→CRYSTAL SUMMIT LAKE

- Abundan diferentes tipos de curvas. En unas hay que derrapar y en otras no. El tráfico aparece cuando menos te lo esperas.
- Arriesga y mejora, aprendiendo a derrapar como un experto en las curvas en las que es necesario, cueste lo que cueste. Corta todas las curvas que puedas y si hay dos giros seguidos en el mismo sentido, intenta tomarlos con un solo derrape.


FREEWAY DASH


HEARTSBREAK HILLS

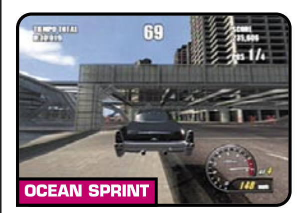
- Olvídate del boost, pero si decides usarlo, gástalo en la presa, donde empieza la carrera. Se te acabará nada más llegar al final y ganarás un par de segundos.

→FREEWAY DASH

- Hay algunos coches civiles pensados especialmente para castigar a los jugadores excesivamente confiados en “lo que ven”. Por ejemplo, cuando vas a entrar en el puente, girando 90º con muy poco espacio, suele aparecer un coche en sentido contrario que te pone las cosas difíciles...
- También hay algunos vehículos claros que no se ven bien. No te fíes y ve con precaución, pero sin dejar de acelerar.
- Busca la trazada más segura y no te fíes de por dónde van tus contrincantes.
- Hacia el final, si te atreves y no vas en primera posición, usa un boost.

→OCEAN SPRINT

- Empiezas en sentido contrario, cuidado con los coches que vienen, pero intenta seguir en sentido contrario un buen rato, porque te será más fácil avanzar.
- Toma el atajo de la calle costera y, cuando llegues a una cuesta arriba que gira a la izquierda entrando en un túnel, aminora. Es un túnel muy ancho, pero con tráfico traicionero y la salida es peligrosa, porque no ves a los coches que hay más allá. Improvisa la mejor ruta, ya que puedes atravesar el bulevar cruzándote de unos carriles a otros en función de lo que que haya hasta salir de la zona urbana.
- La carretera interestatal ya la conoces. Pisa el gas a fondo y usa el boost en dirección contraria si alguien te adelanta.


OCEAN SPRINT

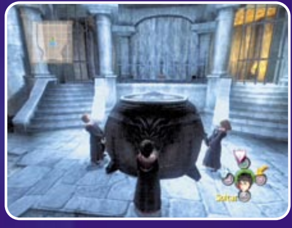
→Harry Potter y el prisionero de Azkaban

Play2 manía

Los hechizos perdidos

El juego oculta un montón de secretos y objetos para encontrar. Para que no te vuelvas loco, aquí tienes la localización de algunos de los ítems más importantes de la aventura.





FOLIO BRUTI:

1. **Dementores:** viene con el libro. Te lo da el profesor Lupin.
2. **Billywig:** durante el desafío para obtener el libro de hechizos Glacius.
3. **Chizpurfle:** en clase de Pociones.
4. **Doxy:** durante el desafío para obtener el libro de hechizos Carpe Retractum.
5. **Libélula:** en el pasadizo que une el cuarto piso con el séptimo.
6. **Hada:** pasadizo secreto de la 2ª planta.
7. **Arbusto de semillas de fuego:** en la zona de estudio de la mazmorra.
8. **Caballito de mar volador:** en la tienda de Fred y George, cuesta 100 grajeas).
9. **Ghoul:** en el quinto piso, en la sala que está llena de instrumentos musicales.
10. **Hinkypunk:** en un pasillo del 5º piso.
11. **Hipogrifo:** en los terrenos de Hogwarts, el exterior del castillo.
12. **Duendecillo:** durante el desafío para obtener el Mapa del Merodeador.
13. **Gorro rojo:** durante el desafío para obtener el libro Reparo.
14. **Salamandra:** durante el desafío para obtener Glacius.
15. **Trol:** en la sala común de Gryffindor (panel secreto de la pared).
16. **Tentácula Venenosa:** en el baúl de Hermione en el dormitorio de las chicas.

INGREDIENTES DE LAS POCIONES:

ANTÍDOTO PARA VENENOS DESCONOCIDOS:

- **Semillas de Fuego:** en el invernadero del exterior de Hogwarts. Tiene que cogerlas Hermione, ya que ha de usar Glacius sobre el árbol en llamas para apagar las semillas.
- **Caparazones de Chizpurfle:** cerca de la cabaña de Hagrid. Haz que Ron use Lumos sobre los bichitos y atráelos hasta las plantas carnívoras. Ellas harán el resto.
- **Cuerno de Graphorn:** lo conseguirás de forma automática, en una secuencia.
- **Aguijones de Billywig:** volando con el Hipogrifo tendrás que encontrar al grupo de billywigs sobre el gran lago.

POCIÓN VIGORIZANTE:

- **Caballitos de mar voladores:** en el embarcadero. Supera el minijuego de la pesca.
- **Huevos de Doxy:** cerca de la cabaña de Hagrid hay un árbol que tiene huevos de Doxy. Acaba con las criaturas con Flipendo y usa Carpe Retractum sobre los huevos.
- **Tórax de libélulas:** en el patio principal. Tienes que volar hasta allí con Buckbeak y usar Draconifors sobre la estatua del dragón para "tostar" a las libélulas y poder cogerlas.
- **Alas de hada:** en Hogsmeade. Junto a la Casa de los Gritos usa Reparo en la estatua del dragón de la izquierda y después Draconifors para que queme el seto y salgan las hadas. Selecciona los hechizos Flipendo y Glacius. Para coger hadas hay que derribarlas con Flipendo y utilizar Glacius.

HECHIZOS DE HARRY:

- **Expelliarmus:** para desarmar. Lo aprende en la sala común de Gryffindor la primera vez que entra y consulta el libro de hechizos.
- **Carpe Retractum:** hechizo de tira y afloja. Tira de un objeto hacia la varita. Lo consigue durante el desafío para encontrar el libro con el hechizo Carpe Retractum.
- **Expecto Patronus:** para rechazar a los Dementores. El profesor Lupin le pedirá que consiga el libro donde está el hechizo cuando acuda por segunda vez a su clase.

HECHIZOS DE HERMIONE:

- **Expelliarmus:** lo aprende en la sala común de Gryffindor a la vez que Harry.
- **Glacius:** hechizo congelador. Lo consigue al encontrar el libro de Hechizos Glacius que le pide el profesor Lupin al acudir a su clase.
- **Reparo:** hechizo reparador. Lo consigue siguiendo el camino que abren Ron y Harry en las mazmorras inferiores.
- **Draconifors:** para animar estatuas de dragones y que arrojen fuego por la boca. Lo aprende en la clase de Defensa contra las Artes Oscuras. Haz que se cuele por debajo de la puerta enrejada que hay allí mientras Harry y Ron la sujetan para coger el libro.
- **Snuffifors:** para convertir los libros voladores en ratoncitos. Cuando se refugien en sus ratoneras, conseguirás grajeas, pociones y algún cromo. Se compra en la tienda de Fred y George.

HECHIZOS DE RON:

- **Expelliarmus:** Lo aprenderá en la sala común de Gryffindor a la vez que Harry.
- **Lumos Duo:** sirve para iluminar. Lo aprende mientras ayuda a Neville con el ghoul. Te será de utilidad contra los Hinkypunk.

Compañía **EA Games** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**



Review Play2Manía nº 66
Guía en Play2Manía GT nº 30


DUAL SHOCK 2


M.CARD (63 Kb)


CÁMARA EYETOY


PISTOLA


MULTITAP


HEAD SET


TARJETA ETHERNET


TECLADO


RATÓN



PlayStation 2 AVENTURA

Harry Potter y el prisionero de Azkaban

Play2 manía



Play2 manía

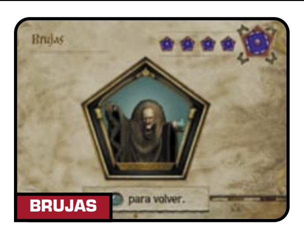
Harry Potter y el prisionero de Azkaban

EA GAMES

Harry Potter y el prisionero de Azkaban

Para obtener recompensas adicionales debes obtener 50 cromos de magos y brujas famosos. Para saber cuántos llevas consulta en el menú el Folio Universitas. Hay diez categorías con cinco cromos en cada unas. ¿Quieres saber dónde están? Toma nota:

CROMOS DE BRUJAS Y MAGOS







→ CROMOS DE BRUJAS

BONUS: aumentará la resistencia de Hermione a los daños físicos.

1. MORGANA LE FAY.
En la sala en la que Hermione tiene que mover los bloques de hielo, mientras busca el libro de hechizos Glacius.

2. QUEEN MAEVE.
En el pasillo de las mazmorras que da a la clase de Pociones. Busca un baúl al fondo.

3. IGNATIA WILDSMITH.
En la sala del libro de Glacius. Tras congelar la lava y subir por la plataforma, en el cofre de la derecha siguiendo el camino.

4. BEATRIZ BLOXAM.
En la clase de Defensa.

5. GUNHILDA DE GORSEMOOR.
Al conseguir los otros cuatro.

→ CROMOS DE MAGOS

BONUS: aumentará la resistencia de Harry a los daños físicos.

1. MERLÍN.
En el pasillo que hay bajando por el pasadizo secreto que une la zona de estudios del cuarto piso con el segundo.

2. GLANMORE PEAKES.
En la búsqueda de Carpe Retractum, cuando Harry queda libre de la reja tras pulsar el interruptor. Sube la escalera y mira a la derecha de la primera puerta. Está en el cofre.

3. HERPO EL SUCIO.
En el pasadizo secreto que une el 7º piso con el 4º. Elimina a las doxys y usa Carpe Retractum en el gancho para llegar al baúl.

4. EDGAR STROULGER.
Lo encontrarás mientras buscas el Carpe Retractum, junto al interruptor que activas para que Harry y Ron suban las escaleras.

5. ALBUS DUMBLEDORE.
Al conseguir los otros cuatro.

→ CROMOS DE VAMPIROS

Bonus: 20 puntos para Gryffindor.

1. LADY CARMILLA SANGUINA.
En la chimenea de la sala común de Gryffindor. Haz que Hermione apague las llamas con Glacius.

2. AMARILLO LESTOAT.
En la chimenea de la zona de estudio de la cuarta planta. Haz que Hermione use Glacius sobre el fuego hasta que aparezca.

3. SIR HERBERT VARNEY.
En las mazmorras inferiores, junto al perchero para lechuzas.

4. BLODWYN BLUDD.
En un pasadizo secreto en el cuarto piso. Haz que Ron cargue con Lumos la esfera de cristal que hay en la sala principal del cuarto piso y el haz de luz cerrará el ojo del otro lado del pasillo, revelando a su lado un hueco con un cofre.

5. CONDE VLAD DRAKUL.
Al conseguir los otros cuatro.

→ CROMOS DE DUENDES

BONUS: 20 puntos para Gryffindor.

1. EARGIT EL FEO.
Te lo venderán Fred y George en su "tienda" del sexto piso por 100 grajeas. Es uno de los "cromos raros de coleccionista".

2. ALGUFF EL ASQUEROSO.
Encima de la urna con los restos del dinosaurio en el pasillo de Glanmore Peakes. Usa Glacius de Hermione en el charco para crear un bloque y muévelo hasta la urna para trepar hasta arriba y abrir el cofre.

3. UG EL ILEGIBLE.
En la tienda de Fred y George. Usa Glacius con Hermione en el inodoro de la izquierda que tiene un charco debajo. El cromo saldrá.

4. URG EL SUCIO.
En la tienda de Fred y George. Usa Reparo con Hermione sobre el inodoro del centro en la parte derecha. El cromo saldrá solo.

5. GRINGOTT
Al conseguir los otros cuatro.

→ CROMOS DE HECHICERAS

1. BABAYAGA.
En un baúl dentro del Almacén del tercer piso, junto a la estatua de la bruja jorobaza que da acceso a Hogsmeade.

2. MALODORA GRYMM.
En el sexto piso, en la sala donde está la vitrina con los restos del dinosaurio. Cuando Hermione compre el hechizo Snufflifors, convierte los libros voladores de la sala en ratones y sacarán el cromo de la ratonera.

3. LETICIA SOMNOLENS.
En la zona de estudios del cuarto piso. Usa Snufliffors con los libros voladores de las estanterías cerca de la chimenea y los ratones sacarán el cromo de la ratonera.

4. LA VIEJA MADRE HUBBARD.
En la tienda de Fred y George.



Ve a la parte trasera de la tienda y que Ron abra el muro por el que Harry se coló al principio. Ahora podréis ir los tres. Haz que Ron y Harry levanten la reja de la izquierda y que Hermione se cuele para pulsar el interruptor de la pared. Se desplegará una pasarela a la derecha, directamente hacia las bolas de fuego. Que Hermione use Glacius para apagarlas y que cada uno se ponga sobre uno de los interruptores que hay en el suelo. La cúpula que protege el cromo desaparecerá. Cambia a Harry y usa Carpe Retractum sobre el cromo (desde una posición en la que no estén por medio los ganchos metálicos de la estructura) y hazte con él.

5. CORDELIA MISERICORDIA
Dónde está: Al conseguir los otros cuatro.

→ CROMOS DE GIGANTES

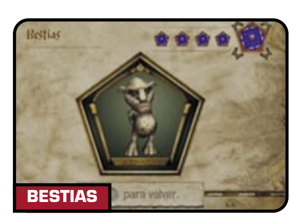
1. BRAN EL SANGUINARIO.
En el pasillo de Glanmore Peakes, en un panel secreto detrás de la pared de la derecha, frente a la puerta que lleva a la tienda de Fred y George. Que Ron examine el muro.

2. CÍCLOPE.
En la tienda de Fred y George (100 grajeas).

3. GOLIAT.
En el pasillo de Glanmore Peakes en el sexto piso. Usa Reparo sobre los restos del jarrón y el caballero del cuadro abrirá el candado del cofre que hay a su lado.

4. MORHOLT.
En el balcón frente al que accedes al salir del almacén, subiendo las escaleras junto a la estatua que lleva a Hogsmeade. Usa Carpe Retractum desde la barandilla rota a la estatua del otro lado y busca un cofre.

5. HENGIST DE UPPER BARNTON.
Al conseguir los otros cuatro.





→ CROMOS DE DRAGONES

BONUS: aumentará la resistencia de Ron a los daños físicos.

1. COMMON WELSH GREEN
Tras "encestar" 5 bolas apestosas en las ollas metálicas del desafío de Ron, acude a la tienda de Fred y George.

2. HEBRIDEAN BLACK
Tras "encestar" 10 bolas apestosas en el desafío de Ron, acude a la tienda.

3. HUNGARIAN HORNTAIL
Tras "encestar" 15 bolas apestosas en las ollas metálicas del desafío de Ron, acude a la tienda de Fred y George.

4. ROMANIAN LONGHORN
Tras "encestar" 20 bolas apestosas en las ollas metálicas del desafío de Ron, ve a la tienda de Fred y George para que te lo den.

5. NORWEGIAN RIDGEBACK
Aparece automáticamente al conseguir los otros cuatro.

→ CROMOS DE BESTIAS

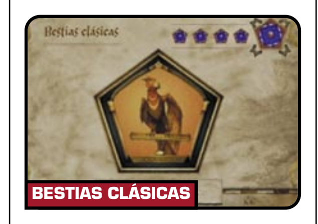
BONUS: 20 puntos para Gryffindor.

1. IMP.
En el pasadizo secreto que une el tercer piso con el segundo, aunque deberás acceder a él desde el lado del tercer piso.

2. DOXY.
En la sala secreta a la que entras desde la zona de estudio del cuarto piso tras usar Draconifors sobre el tapiz mientras el profesor Lupin distrae a Snape al otro lado.

3. BOWTRUCKLE.
Desde el almacén del tercer piso junto a la estatua que da acceso a Hogsmeade, sal por la puerta del otro lado: está en un baúl.

4. BILLYWIG.
En el Ala Norte del séptimo piso.





5. GNOMO.
Al conseguir los otros cuatro.

→ CROMOS DE BESTIAS CLÁSICAS

BONUS: aumentará la resistencia de Ron a los daños físicos.

1. CALAMAR GIGANTE.
En el pasillo del cuarto piso que lleva a la clase de Historia de la magia, en un cofre.

2. MANTÍCORA.
En el baúl de Ron, en el dormitorio.

3. UNICORNIO.
En las almenas de Hogwarts, cerca del invernadero y del cofre que tiene la página del Folio Bruti que habla de los Hipogrifos.

4. TROL DE MONTAÑA.
En la clase de Encantamientos, sobre una estantería a la que llegarás si Hermione usa Reparo sobre la caja destrozada.

5. FÉNIX.
Al conseguir los otros cuatro.

→ CROMOS DE QUIDDITC

BONUS: aumentará la resistencia de Harry a los daños físicos.

1. CYPRIAN YOUDLE.
En el baúl de Harry, en el dormitorio.

2. JOSCELIND WADCOCK.
En la primera sala de la sexta planta, Runas Oscuras. Lo verás en un cofre la primera vez que entres en esta sala, tras derrotar al libro que lanzará el fantasma.

3. LEOPOLDINA SMETHWYCK.
En un cofre en la clase de Encantamientos.

4. RODERICK PLUMPTON.
En la tienda de Fred y George (100 grajeas).

5. BARBERUS BRAGGE.
Aparece automáticamente al conseguir los otros cuatro.



→Silent Hill 3

Play2 manía

Puzzles de miedo

¿No sabes cómo resolver alguno de los difíciles puzzles de esta terrorífica aventura? Pues tranquilo, que aquí tienes la solución a tus problemas. ¡Ah, y los finales alternativos!







PUZZLES:

CENTRO COMERCIAL:

• **Puzzle Shakespeare nivel Normal:** Examina la estantería y échale un vistazo a los lomos de los 5 libros. Verás que hay pintados a mano unos números. Para hacer legible el código tendrás que colocar los 5 tomos haciendo que los trazos de los números encajen. Aquí te damos dos posibilidades (5917 ó 2368), pero es posible que cambie.

• **Puzzle Shakespeare nivel Difícil:** La clave es: 8352.

HOSPITAL

• **Puzzle Numérico nivel Normal:** Lee el papel que hay pegado a la pared de la derecha y te darán pistas para obtener las 4 cifras que abren la puerta. Si coges papel y lápiz no te costará resolver el acertijo: 8634.

• **Puzzle Numérico nivel Difícil:** Si lees la "carta de amor" que hay cerca de la puerta, verás que describe con morbosos detalles la mutilación de una cara. La clave está en relacionar las 4 partes de la cara (ojo, boca, mejilla y oreja) con el teclado. Tendrás que imaginar las facciones "pintadas" sobre los botones y pensar dónde pintarías los ojos, boca y demás partes. La clave es: 4896.

• **Puzzle camillas nivel Normal:** Necesitas una clave numérica y hay una placa con una tabla de 12 espacios dibujada en ella. Cuatro de los huecos aparecen marcados con números romanos y señalan la posición de las camillas necesarias para descifrar la clave. Cada camilla tiene pintado un número, por lo que obtendrás la clave numérica de 4 números al apuntar, en orden creciente, las cifras que indica la tablilla. Aquí tienes un esquema:

TABLA

III			II
I	IV		

POSICIÓN DE LAS CAMILLAS

1			2
3	4	5	6
7	8	9	0

En este caso la combinación adecuada es: 7218, aunque puede variar (otra es 1427).

• **Puzzle camillas nivel Difícil:** El objetivo es el mismo, pero se te darán más documentos. En cada camilla encontrarás una nota con un texto sobre un pájaro y en la puerta del horno pistas sobre los 4 cuerpos que debes "incinerar". Obtendrás: 9271.

IGLESIA

• **Puzzle del tarot:** Las pistas variarán dependiendo del nivel de dificultad y te servirán para colocar las 5 cartas del tarot de tu inventario en los huecos de la puerta del fondo. Aquí tienes un par de esquemas de cómo debes colocarlas:

NIVEL NORMAL

Ojo de noche		Luna
Sacerdotisa		Loco
	Colgado	

NIVEL DIFÍCIL

Sacerdotisa	Ojo	
	Loco	Luna
Colgado		

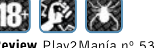
FINALES:

• **Normal:** acaba el juego procurando no matar a muchos enemigos. Esquiva a los que puedas y elimina sólo a los imprescindibles.

• **Heather poseída:** acaba con todas las criaturas que puedas. Te será más fácil de obtener tras pasarte el juego más veces y cuando tengas algún arma especial.

• **OVNI:** elimina 333 enemigos o más. Sí, ya sabemos que no hay tantos, pero si superas la aventura a través de Juego Extra (opción que aparece tras acabar el juego la primera vez), el número de criaturas eliminadas se irá acumulando.

Compañía **Konami** | Género **Terror** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2


M.CARD (88 Kb)


VOLANTE


PISTOLA


MULTITAP


HEAD SET


TARJETA ETHERNET


TECLADO


RATÓN



Review Play2Manía nº 53
Guía en Play2Manía nº 55

PlayStation 2 TERROR

Silent Hill 3

Play2 manía





KONAMI

SILENT HILL 3

Silent Hill 3

Para sobrevivir al terror de Silent Hill lo primero que tienes que hacer es mantener los nervios serenos, investigar a fondo los escenarios y, muy especialmente, no dejar escapar ningún objeto importante. Claro que sobrevivir a los monstruos tampoco es sencillo...



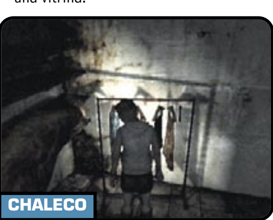
OBJETOS IMPORTANTES



LINTERNA

→ CENTRO COMERCIAL

- **Pistola:** la encontrarás en la tienda de ropa, y Heather la coge automáticamente.
- **Mapa del centro comercial:** en el tablón de anuncios del pasillo que lleva a la puerta trasera del centro comercial.
- **Llave de la librería:** se encuentra bajo unas cajas, aunque necesitarás unas pinzas para poder cogerla.
- **Pinzas:** en la tienda Helen´s Bakery. Las hallarás justo encima de un mostrador de la tienda.
- **Radio:** caerá del techo del elevador en el momento que te montes en él y comience a funcionar.
- **Linterna:** apaga la luz en la habitación al lado de los servicios de la primera planta y la verás sobre unas cajas.
- **Lejía:** en los servicios de señoras, en la pared de la izquierda.
- **Chaleco antibalas:** en el mismo lugar que la percha.
- **Percha:** en la tienda de ropa, estará allí cuando la visites desde el lado oscuro.
- **Nuez:** en la segunda planta, dentro de una vitrina.


CHALECO


LLAVE CALIENTE

- **Llave caliente:** en las tripas del perro a la brasa que se sirve en el restaurante de la tercera planta.
- **Cañería:** en uno de los rincones de la segunda planta del centro comercial.
- **Detergente:** en la panadería, pero desde el lado "alternativo".

→ RED DEL METRO

- **Mapa:** lo encontrarás en una pared, junto a las taquillas que hay en el metro.
- **Cascanueces:** en el pasillo sin salida al que llevan la escaleras del subnivel 2. No lo despistes, porque te resultará imprescindible.
- **Escopeta:** dentro del tren parado del andén 2, hasta el que podrás llegar por las escaleras. Un poco más adelante podrás encontrar munición.

→ SUBTERRÁNEO

- **Botella de vino:** la encontrarás al final de uno de los corredores, en una cesta llena de más botellas.
- **Mapa:** pegado a la pared de la izquierda, hacia el sur.



MAPA


MAZA

- **Maza:** justo a la derecha del mapa, apoyada en un banco de piedra.
- **Aceite:** en el interior de la máquina en un rincón del subterráneo.
- **Secador:** encima de una silla, en el almacén abandonado.

→ OFICINAS

- **Mapa:** en la tercera planta, sobre una mesa de cristal a la izquierda.
- **Gato:** en la quinta planta. En las estanterías de una habitación.
- **Destornillador:** en un extremo del pasillo cerca del gato, sobre unas cajas.
- **Oxydol:** en el armario que hay en una sala de la segunda planta y desde el lado oscuro.
- **Hígado:** en el bar del primer piso, en el frigorífico.
- **Cerillas:** sobre la mesa, en la quinta planta.
- **Moneda:** en el cuarto piso, en la última sala. También hay una llave.
- **Cuerda:** en el cajón atascado de una de las mesas de donde cogiste el mapa. Usa el destornillador.


CUERDA


QUITAESMALTE

→ HOSPITAL

- **Mapa:** en la sala que encuentras al entrar en el hospital, justo de frente.
- **Quitaesmalte:** en la segunda planta, dentro de unas taquillas.
- **Cámara de fotos:** en el maletín que hay en una cama de la 2ª planta.
- **Llave escaleras:** pegada a la pared de la primera planta. Necesitas el quitaesmalte para extraerla.
- **Metralleta:** tirada en el suelo del pasillo del sótano, a plena vista.
- **Llave incinerada:** en el horno crematorio, piso B1 del ascensor.
- **Bolsa de plástico:** en el cubo de basura en un rincón de la 2ª planta.


ZAPATO ROJO

→ PARQUE DE ATRACCIONES

- **Zapato rojo:** en mitad del escenario que hay en las cercanías del primer tiovivo que encuentras.
- **Llave de la montaña rusa:** la podrás encontrar en la tienda de souvenirs. Entre el montón de cajas que se caen de una estantería.
- **Cadena:** las verás sin problemas en las gradas del mencionado escenario (cerca del primer tiovivo), y a plena vista.
- **Cabeza de muñeca:** la encontrarás encima de la mesita que hay justo en el primer edificio que encuentras, nada más despedirte de tu amigo Douglas.


CARTA "OJO DE LA NOCHE"

→ IGLESIA

- **Carta "Ojo de la noche":** en la capilla de la iglesia.
- **Mapa:** en una de las paredes del pasillo que hay después de la capilla.
- **Carta "Luna":** encima de una de las mesas, al fondo.
- **Carta "Colgado":** en el interior de una de las cámaras para cadáveres.
- **Carta "Loco":** dentro del libro que hay sobre una silla.
- **Llave de latón:** colgada en una de las paredes de la iglesia.
- **Carta "Sacerdotisa":** la localizarás en el cuarto de Claudia, en uno de sus rincones.

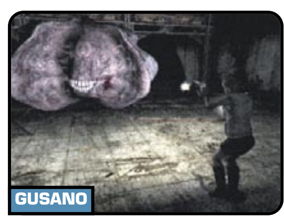
ENEMIGOS FINALES

→ CENTRO COMERCIAL: GUSANO

Aparecerá por alguna de las 6 aberturas que hay alrededor de ti, pero la cámara te dará alguna pista sobre cuál usará. Mantén las distancias y dispárale en cuanto asome la boca y hasta que la vuelva a esconder bajo su gruesa piel. Deberías alcanzarle 4 veces cada vez. Si permaneces alejado y no te colocas justo de frente a él, no te alcanzará.

→ OFICINAS: MISIONERO

No dejará de correr detrás de ti para asestarte cuchilladas. Corre en círculos y cuando se pare detrás de ti, da un par de pasos más para buscar su flanco y dispararle a bocajarro. Si le disparas de frente parará la bala. Cada tres o cuatro impactos caerá derrumbado, momento que debes aprovechar para asestarle un buen golpe con un arma blanca. Cuando se levante, repite toda la acción.


GUSANO

→ HOSPITAL: LEONARD

La mejor arma es la escopeta, aunque puedes usar la pistola o la ametralladora. Las armas blancas también sirven, pero te expondrás mucho a sus zarpazos.
El mejor sistema es seguir su rastro mientras permanece sumergido y esperarle con la escopeta cargada cuando asome. Sepárate rápidamente de él y espera a que vuelva a salir del agua para repetir la operación.

→ PARQUE DE ATRACCIONES: ALESSA

Su sistema de ataque se "limita" al uso de varias armas. En las dos primeras fases usará armas blancas y lo mejor es golpearla una vez con la katana y correr, para a repetir la misma acción. Espera a que esté cerca y, cuando se disponga a atacar, rodéala y atízale. Cuando use las armas de fuego tendrás que evitar a toda costa que se aleje. Si consigue situarse a distancia, abrirá fuego. Busca el combate cuerpo a cuerpo.


MISIONERO

→ IGLESIA: CLAUDIA

Échale un vistazo al suelo y verás dibujado un arco a su alrededor y bastante alejado de ella. Quédate sobre él y dispárala un par de veces al torso para que se agache. Sin cruzar el arco, apunta y abre fuego sobre la cabeza hasta que te lance su ataque de fuego: unas llamaradas que surgirán del suelo, pero que esquivarás si no dejas de moverte. Cuando vuelva a erguirse, repite la operación hasta que caiga abatida.


CLAUDIA

→007 Todo o Nada

Extras y trucos

Tienes la posibilidad de obtener jugosos extras con los que alargar el juego. Para ello, debes obtener diversos resultados y cumplir ciertos requisitos. Sigue leyendo.

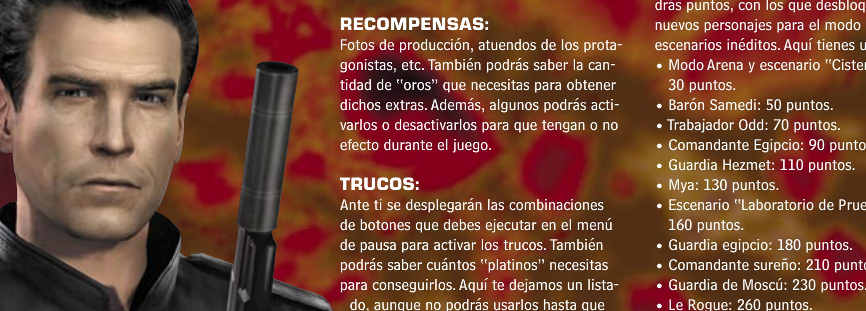




■ RESULTADOS:

Tras finalizar cada misión del modo para un jugador se te concederá una "medalla". El color de la misma depende de muchos factores (puntería, tiempo, número de enemigos abatidos, etc.) y cambiará según lo bien que lo hagas. Una vez tengas el "oro" tendrás que superar de nuevo la misión en el nivel más difícil para desbloquear la posibilidad de obtener el mejor resultado posible: platino. Una vez logrado, vuelve a superar la misión en el modo más alto de dificultad para obtener dicho galardón.





Estos "trofeos" sirven para obtener distintos extras, aunque siempre debes tener en cuenta que sólo podrán ser utilizados en el modo "un jugador".
Así, los trofeos de oro sirven para obtener extras como fotos de producción, mejoras en las armas de los vehículos, etc. Los de platino te proporcionarán trucos con los que hacer más fácil el juego.
Para ver los extras conseguidos, pulsa ■ en el menú de selección de fase y escoge entre estas opciones:

DISPOSITIVOS:

Los obtendrás según vayas superando las distintas fases y avances en el juego.

RECOMPENSAS:

Fotos de producción, atuendos de los protagonistas, etc. También podrás saber la cantidad de "oros" que necesitas para obtener dichos extras. Además, algunos podrás activarlos o desactivarlos para que tengan o no efecto durante el juego.

TRUCOS:

Ante ti se desplegarán las combinaciones de botones que debes ejecutar en el menú de pausa para activar los trucos. También podrás saber cuántos "platinos" necesitas para conseguirlos. Aquí te dejamos un listado, aunque no podrás usarlos hasta que no los desbloquees.

●, ▲, ✖, ✖, ●: Todas las armas.
●, ▲, ✖, ▲, ■: Camuflaje.
●, ▲, ▲, ■, ●: Doble daño.
●, ●, ✖, ●, ▲: Doble munición.
●, ●, ▲, ■, ■: Munición llena.
●, ▲, ▲, ✖, ●: Batería llena.
●, ▲, ✖, ●, ▲: Pistola dorada.
●, ■, ■, ✖, ●: Batería mejorada.
●, ✖, ✖, ■, ▲: Tracción mejorada.
●, ■, ●, ■, ▲: Batería ilimitada.

Además, conseguirás desbloquear dos misiones de entrenamiento extra al superar la aventura para "un jugador", así como el modo Cooperativo "Multijugador" a pantalla partida.

■ MODOS MULTIJUGADOR:

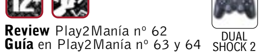
Podremos jugar en compañía a misiones inéditas (aunque más simples) en el modo "un jugador". Al superar objetivos obtendrás puntos, con los que desbloquearás nuevos personajes para el modo "Arena" o escenarios inéditos. Aquí tienes una lista:

- Modo Arena y escenario "Cisterna": 30 puntos.
- Barón Samedi: 50 puntos.
- Trabajador Odd: 70 puntos.
- Comandante Egipcio: 90 puntos.
- Guardia Hezmet: 110 puntos.
- Mya: 130 puntos.
- Escenario "Laboratorio de Prueba": 160 puntos.
- Guardia egipcio: 180 puntos.
- Comandante sureño: 210 puntos.
- Guardia de Moscú: 230 puntos.
- Le Rogue: 260 puntos.
- Agente 003: 290 puntos.
- Katya: 320 puntos.
- Serena: 350 puntos.
- Escenario "Cámara de fuego": 380 puntos.
- Diayato Moscú: 400 puntos.
- Serena: 430 puntos.
- Miss Nagai: 450 puntos.

Compañía **EA Games** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**



Review Play2Manía nº 62
Guía en Play2Manía nº 63 y 64




DUAL SHOCK 2


M.CARD (1888 Kb)


VOLANTE


PISTOLA


MULTITAP


HEAD SET


TARJETA ETHERNET


TECLADO


RATÓN

PlayStation 2 AVENTURA

007 Todo o Nada





PlayStation®2 AVENTURA



007 EVERYTHING OR NOTHING

EA GAMES

007 Todo o Nada



En todas las misiones del juego existen una serie de situaciones especiales llamadas "Momentos Bond". Activar todos los Momentos Bond te repondrá jugosos extras, además de alargar la vida del juego al obligarte a buscarlos. Para facilitarte la tarea, aquí tienes una lista con la localización de todos ellos.

MOMENTOS BOND



MISIÓN 1



MISIÓN 3



MISIÓN 11

→MISIÓN 1: ZONA CERO

- Acaba con el tipo del lanzacohetes (en el balcón) y sube hasta donde estaba con el rápel.
- Acaba con tu ametralladora con los soldados que descienden en cuerda junto al cañón.

→MISIÓN 3: UN LARGO DESCENSO

- Coge la Dragunov de la zona elevada de la izquierda, en el primer nivel en el que aterrizas.
- Al entrar en el edificio, vuelca la mesa y acaba con los soldados que aparecen tras el cristal.
- Usa los controles de los aliviadores de vapor del primer tejado. Están en el lateral.
- Abrasa a tus enemigos con las salidas de vapor de la última terraza.
- Dispara al suelo de cristal de la plataforma en la que aterrizas. Eliminarás a un guardia.

→MISIÓN 4: PERSECUCIÓN FERROVIARIA

- Al salir del túnel, toma la cuesta del borde izquierdo. Acabarás derribando un helicóptero.
- En la zona en que se caen los pilares, salta por la rampa a toda velocidad.
- Toma a todo trapo la primera de las rampas que llevan a la vía por la que circula el tren.

→MISIÓN 5: UNA VIEJA AMISTAD

- Que no te detecten en los 4 primeros vagones.

→MISIÓN 6: TORMENTA DE ARENA

- Derriba el primer puente colgante con un misil para que los vehículos caigan al vacío.
- Destruye con una bomba la barcaza.
- Pasa por el boquete que abre el general , sin rozar con los bordes de piedra.

→MISIÓN 7: SERENA ST. GEMAINE

- Usa el mini coche para atraer a la patrulla que bloquea uno de los caminos del pueblo.
- Cuando Serena te diga que sigas recto, verás 2 jeeps bloqueando el camino. Dos metros antes hay un hueco a la izquierda para evitarlos.

→MISIÓN 8: VÉRTIGO

- Elimina en silencio al primer guardia.
- Coge el lanzacohetes al final del túnel oscuro.
- Revienta la antena de transmisiones usando el lanzacohetes.

→MISIÓN 9: LA TORRE EN RUINAS

- Acaba con los dos guardias pillándolos por la espalda: usa una llave de estrangulamiento.
- Elimina usando una llave por la espalda a los soldados que vigilan la compuerta de salida.
- Al salir del edificio, a la derecha usa tu sentido Bond y verás en la pared del fondo un sitio donde subir con el rápel el que hay ítems.
- Sube por encima del elevador estropeado y que una araña explore la rampa derecha.

→MISIÓN 10: MUERTE DE UN AGENTE

- Al empezar, suelta una araña y ve a un hueco de la pared izquierda: acaba con los soldados.
- Busca un AT-420 en las catacumbas.
- Antes del precipicio, dispara a los barriles de la izquierda cuando haya malos cerca.
- Hay dos tipos sobre una cornisa clara. Usa el sentido Bond y dispara a los explosivos.
- Tras el Momento anterior verás unos barriles en una plataforma junto a un malo. Dispara.
- Casi al final, hay un hueco por el que pasar.

→MISIÓN 11: DEMOSTRACIÓN DE FUERZA

- Revienta de un cañonazo la puerta tras el primero de los jeeps que te encuentras.
- Cuando llegues a la gasolinera y te veas rodeado, dispara al depósito del lado derecho.
- Acaba con los tipos que hay tras las escaleras del principio, disparando a los barriles.
- Al montar en la moto, pasa por la rampa y gira a la derecha. Verás en la derecha y tras una curva, un camino oscuro que lleva a un atajo.
- Justo antes de llegar al aeropuerto, salta por la rampa que forma un camión aparcado.

→MISIÓN 12: CAOS EN MARDI GAS

- Tras hablar con Mya por teléfono, sal del apartamento y gira a la derecha hasta una señal luminosa que indica hacia la izquierda. Ve a la derecha y coge el atajo entre los edificios.
- Mete el Aston Martin en el camión de Diavolo.
- Al abandonar a fábrica, pasa a toda velocidad con el coche por el tubo que hay en la salida para aterrizar en el interior de un edificio.
- Detén a la limusina utilizando el ácido disuelve-caucho con el que va equipado tu coche.

→MISIÓN 13: KISS CLUB

- Dale un masaje a la señorita que hay en la habitación por la que te cuelas en el club.
- Cuando te tiendan la emboscada en el bar, acaba con alguno de los malos soltando el sistema de iluminación sobre ellos. Pulsa la palanca del extremo izquierdo de la barra.
- Tira con disparos a los dos tipos que asoman la cabeza a la barandilla del segundo piso.

→MISIÓN 14: AL BORDE DE LA MUERTE

- Impide que los enemigos de la base de la torre abran la puerta de metal de la derecha.
- Usa la araña en el hueco de la pared del hall de la primera casa en la que entras.
- Destruye los fusibles con tu Dragunov.
- Acaba con el francotirador, subiendo por la pared con el rápel, a base de puñetazos.
- Explosiona uno de los barriles de color claro de la estancia donde te enfrentas a Max.
- Repite lo mismo con el otro grupo de barriles.

→MISIÓN 15: BATALLA EN EL BIG EASY

- Despista a uno de los primeros coches enemigos usando la cortina de humo de la limusina.
- Utiliza un minicoche para destruir la primera de las válvula y el tanque combustible.
- Acaba la misión en menos de 3 m. y 40 s.

→MISIÓN 16: ESPLENDOR APAGADO

- Encuentra el arsenal oculto tras el cuadro usando las habilidades de tus arañas robot.
- Acaba con los dos tipos de la entrada sin que te vea el francotirador. Sube y elimínalo.
- Al entrar en la sala principal del edificio, usa tu sentido Bond para disparar a la lámpara.

→MISIÓN 17: LA MAQUINARIA DEL MAL

- Baja por la rampa de la derecha de la puerta por la que llegas y busca en el suelo un conducto. Cuela una araña robot y llévala al final.
- En los pasillos que hay bajo el enrejado, tras la plataforma donde está tu enemigo, hay un lanzacohetes entre dos tuberías de color rojo. Puedes destruirlas usando el sentido Bond.
- Tras destruir la consola de la esquina superior izquierda, baja a los pasillos bajo el enrejado y busca una válvula a la que disparar.

MISIÓN 18: PUENTE PORTCHARTRAIN

- Salta por encima de la primera de las vallas cerradas que encuentres en el pantano.
- Antes de entrar en el túnel, hay una caseta con enemigos. Acaba con ellos con un cohete.



MISIÓN 15

- Al tomar la autopista verás en la izquierda una rampa que lleva a unos tramos de carretera en el aire. Llega hasta el final.
- Cuando Tiburón haga volcar a un enorme tráiler, pasa por debajo de él deslizándote (L1).

MISIÓN 19: UN SENCILLO INTERCAMBIO

- Desactiva todos los sensores láser del segundo piso manipulando los fusibles del patio.
- Encuentra la habitación secreta en el patio. Está tras la estantería de madera izquierda.
- Inutiliza las 4 cámaras usando granadas EMP.

MISIÓN 20: LA LÍNEA ROJA

- Tras la primera curva a la izquierda hay a la derecha una rampa. Salta por ella y al aterrizar pasa por el lado izquierdo del árbol.
- Toma el atajo, tras la rotonda del pueblo.

MISIÓN 21: EMBOSCADA

- Tira por la barandilla al tercer enemigo.
- Entra en la sala del primer piso donde se encuentra el lanzacohetes y varios chalecos.
- Destroza desde el balcón los fusibles del patio, cuando el objetivo aparezca en tu lista.

MISIÓN 22: CAMINO ELEVADO

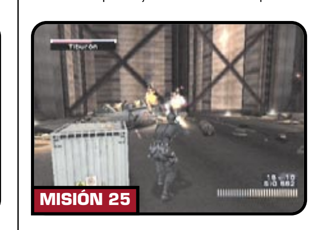
- Usa como rampa las escaleras de la tienda de petardos. Tiene un cartelito amarillo.
- Supera el bloqueo que forman dos jeeps en una de las calles de obligado paso usando las escaleras de su derecha a modo de rampa.
- Antes de llegar a la mina, en el canal de agua, deslízate para pasar por la entrada de la roca.

MISIÓN 23: EL PLAN DE DIÁVOLO

- Dispara a los barriles explosivos del extremo izquierdo de la barandilla frente a la caseta.
- Usa la araña para coger el chaleco que hay bajo las escaleras que llevan a la sala de control.
- Usa las arañas explosivas para desactivar los láseres de la sala de control.

MISIÓN 24: GUERRA DEL PLATINO

- Dispara un nano-misil al arco de piedra que hay sobre el primer tanque enemigo.
- Destruye el camión cisterna que hallas al girar a la izquierda, tras eliminar al tanque.



MISIÓN 25

MISIÓN 25: DESCENSO PELIGROSO

- Date la vuelta, pasa una araña bajo la barandilla y que llegue a la sala del fondo. Cuando el soldado abra la compuerta, elimínalo.
- Baja las escaleras y, con ayuda del sentido Bond, destruye las dos cajas de madera de la izquierda, junto al hueco del elevador. Usa una araña para explorar ese camino.
- Cuando el elevador pare y se abran las persianas, busca en el suelo (sentido Bond) el control del ventilador. Destrúyelo y usa una araña para que baje por la rampa, bajo la máquina de luz verde. Llegarás a los enemigos que te disparan tras la caja. Usa una carga explosiva.

MISIÓN 26: SUBTERRÁNEO ROJO

- Nada más usar el rápel, dispara al tipo que hay en las pasarelas elevadas de enfrente.
- Antes de bajar al hangar, ve al extremo derecho de la pasarela para coger el rifle.
- Usa la pistola de red en el tanque del hangar.
- En los corredores bajo el hangar, usa el control de los elevadores de tanques.
- En la sala de control, pulsa un interruptor en el lado derecho. Lo soltarás sobre los de la pasarela cuando esté sobre una placa vistosa.
- Tras bajar el puente, lanza una granada estroboscópica a los tipos de los lanzamisiles.

MISIÓN 27: LA ÚLTIMA CARTA

- Toma el control de una de las torretas.
- Destruye la otra torreta con la que controlas.
- Antes de manipular el cuarto cilindro, usa una araña para aniquilar a los dos soldados de la habitación de la izquierda. Llegarás a ellos mediante un conducto del pasillo.
- Casi al final un tipo con camuflaje óptico te atacará. Usa una granada EMP.

MISIÓN 28: TODO O NADA

- Cuando acabes con el tipo de lanzacohetes, regresa al hueco del elevador y manda una araña hacia allí. Busca el camino entre las cajas a una sala inaccesible y vuela la puerta.
- Si lograste el primer Momento Bond de la misión 25, disfrutarás de un arsenal en cuanto alcances la sala de la compuerta roja.
- En la parte final de la misión, dispara a la luz roja sobre un container suspendido en el aire.



MISIÓN 28

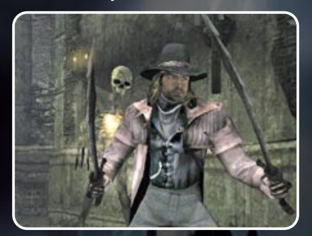
→Van Helsing



Secretos infernales

Acabar el juego seguro que no te ha resultado demasiado complicado, pero ¿has sido capaz de encontrar todos los secretos que oculta? Ya lo sabíamos: aquí los tienes.





LAS PRUEBAS DEL INFIERNO:

DESAFÍO 1 (misión 5)

- **Pedestal:** en el patio del castillo de la misión 5ª.
- **Huevo de pascua:** tras activar la maquinaria en la misión 5ª.
- **Reto:** para conseguir que las gárgolas destrocen las estatuas de la sala en 2 minutos, colócate detrás de éstas y salta cuando los monstruos te embistan.
- **Recompensa:** glifo truco "máscara Dwenger".

DESAFÍO 2 (misión 7)

- **Pedestal:** al acceder al castillo en la misión 7ª.
- **Huevo de pascua:** en un hueco en la montaña de la misión 7ª.
- **Reto:** no te salgas del aro durante 30 segundos evitando las embestidas de los búhos.
- **Recompensa:** glifo truco "máscara arcángel".

DESAFÍO 3 (misión 11)

- **Pedestal:** tras activar los interruptores en la misión 11ª.
- **Huevo de pascua:** detrás de la puerta mágica del castillo de la misión 11ª.
- **Reto:** escala por la pared con dobles saltos durante 50 segundos evitando ahogarte en el charco de sangre.
- **Recompensa:** glifo truco "máscara de espectro".

DESAFÍO 4I' (misión 2)

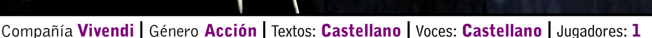
- **Pedestal:** bajo el puente de la misión 2ª.
- **Huevo de pascua:** en el primer enfrentamiento con las gárgolas de la misión 2ª.
- **Reto:** traspasa las puertas del laberinto en el siguiente orden sin fallar: izquierda, derecha, derecha, recto, izquierda, derecha y baja el puente a la derecha.
- **Recompensa:** glifo truco "piel de gárgola".

DESAFÍO 5 (misión 1)

- **Pedestal:** junto al molino de viento de la 1ª misión.
- **Huevo de pascua:** tras romper la caja mágica de la librería de la misión 5ª.
- **Reto:** elimina a todos los enemigos en el tiempo marcado con tu arma más potente.
- **Recompensa:** glifo truco "máscara de maligno".

OTROS SECRETOS:

- Si consigues finalizar todas los niveles de la aventura con el sombrero puesto obtendrás el glifo truco "ropa potenciadora".
- Si completas el juego en modo difícil, tras haber completado previamente la aventura en modo normal, obtendrás el glifo truco "munición infinita".
- Si superas todos los desafíos del infierno obtendrás el arma definitiva: el rifle.



Compañía **Vivendi** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**



Review Play2Manía nº 66
Guía en Play2Manía nº --


DUAL SHOCK 2

M.CARD (288 Kb)

VOLANTE

PISTOLA

MULTITAP

HEAD SET

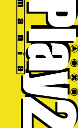
TARJETA ETHERNET

TECLADO

RATÓN











VIVENDI UNIVERSAL

VAN HELSING

Van Helsing



Van Helsing se enfrenta a cientos de monstruosos enemigos. Por suerte, tiene armas potentes para hacerles cara. Eso sí, saber usar el arma adecuada para cada ocasión es indispensable, así que no te pierdas estos datos, porque seguro que te vienen muy bien a la hora de seleccionar tus herramientas de trabajo.

LAS ARMAS


ARMA ELÉCTRICA


BALLESTA


ESCOPETA

→PISTOLAS (misión 1)
• **Características:** arma básica que gracias a su velocidad de disparo y agilidad de movimiento de Van Helsing será útil para atacar a todo tipo de monstruos.
• **Eficaz contra:** todo tipo de enemigos.
• **Mejora:** balas de plata consagradas con agua bendita que son muy eficaces contra vampiros y hombres lobo.

→ESCOPETA (misión 2)
• **Características:** de efecto devastador en enfrentamientos cuerpo a cuerpo aunque pierde eficaz a medida que te alejas del monstruo. Es una pena que su cadencia de disparo sea muy lenta y limite la movilidad de Van Helsing.
• **Eficaz contra:** todo tipo de enemigos corpóreos.
• **Mejora de munición:** munición incendiaria que incrementa su potencia.

→BALLESTA DE GAS (misión 3)
• **Características:** a caballo entre las pistolas y la escopeta. No infringe daño a los enemigos incorpóreos ni de piedra.
• **Eficaz contra:** enemigos voladores de carne y hueso.
• **Mejora de munición:** flechas explosivas que resultan tremendamente dañinas contra todo tipo de enemigos, especialmente contra los gigantes de piedra.

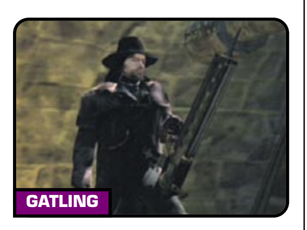
→ARMA ELÉCTRICA (misión 5)
• **Características:** aunque sea un arma muy potente, la lentitud al disparar y la falta de movilidad de Van Helsing al disparar la convierten en muy poco útil.
• **Eficaz contra:** sobre todo, dwergi y fuegos fatuos.
• **Mejora de munición:** rayo eléctrico, muy poco eficaz, que te servirá para activar los interruptores luminosos de las últimas misiones.

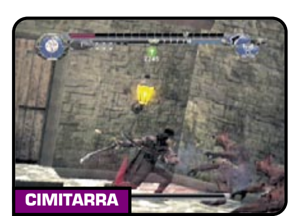
→AMETRALLADORA GATLING (misión 11)
• **Características:** es una pena que sólo puedas usarla en las misiones finales pues es tremendamente dañina contra todo tipo de enemigos, aunque pierdas un poco de movilidad.
• **Eficaz contra:** todo tipo de enemigos.
• **Mejora de munición:** potentísimos cañonazos que sólo podrás usar contra Drácula en el enfrentamiento final.

→CUCHILLOS TOJO (misión 1)
• **Características:** arma básica y eficaz en el enfrentamiento cuerpo a cuerpo. Podrás ejecutar combos que incrementarán los glifos de recompensa.
• **Eficaz contra:** úsalas contra todo tipo de enemigos hasta que adquieras las cimitarras.
• **Mejora:** ataque glaciar eficaz contra los enemigos de fuego.

→CIMITARRA DOBLE (misión 7)
• **Características:** cuando Van Helsing blande las cimitarras no existe monstruo que le pueda hacer frente en el cuerpo a cuerpo.
• **Eficaz contra:** todos los enemigos, aunque son especialmente útiles contra los hombres lobo.
• **Mejora:** cimitarras de fuego que incrementan su capacidad de daño.

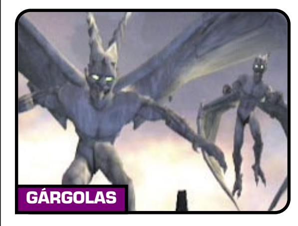
→RIFLE (último desafío)
• **Características:** Se trata del arma más potente que Van Helsing puede llevar. Para conseguirla tienes que completar todos los desafíos del infierno.
• **Eficaz contra:** Todo tipo de monstruos.
• **Mejora de munición:** disparos aún más potentes.


GATLING


CIMITARRA

LOS ENEMIGOS


ESPÍRITUS MALIGNOS


GÁRGOLAS


BÚHOS

→ESPÍRITUS MALIGNOS (misión 1):
Zombis muy lentos y de ataques fácilmente esquivables con volteretas. Suelen aparecer muchos a la vez y puedes verte rodeado. Con la escopeta no tendrás ningún problema en deshacerte de ellos.

→GÁRGOLAS (misión 2):
Uno de los monstruos más incómodos si aparecen en bandadas, pues te obligan a dar continuamente volteretas para esquivar los cohetes y sus embestidas. Remátalas cuando caigan con los cuchillos.

→BÚHOS GIGANTES (misión 3):
Su único ataque son las embestidas. Pueden ser muy dañinos si te atacan varios a la vez y no eres capaz de esquivarlos con volteretas. La ballesta es el mejor arma.

→BANSHEE (misión 3):
Pese a su apariencia apacible, te atacarán con gritos potentes y difíciles de esquivar. Aprovecha sus lentos movimientos para eliminarlos rápido con cualquier arma.

→DWERGI (misión 5):
De aspecto inofensivos por su tamaño son uno de los monstruos más peligrosos. Aparecen en manadas y atacan tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. Usa el cañón de luz y elimina en primer lugar a los negros ya que poseen potentes armas.

→FUEGOS FATUOS (misión 6):
Aunque sean muy lentos tanto de movimiento como atacando, son muy resistentes a las armas. Usa el cañón de luz, excepto contra los espectros de rayos a los que deberás eliminar con las pistolas.

→MURCIÉLAGOS (misión 7):
Usa la ballesta para eliminar a estos molestos enemigos que aparecen siempre en gran número. No dejes que se te acerquen haciendo volteretas continuadas.

HOMBRE LOBO (misión 7):
Aunque sean los monstruos comunes más peligrosos, si blandes las cimitarras no tendrás ningún problema. También podrás deshacerte de ellos con las balas de plata de las pistolas. Ten cuidado, pues sus ataques pueden provocar que se le caiga el sombrero a Van Helsing.

→GIGANTES DE PIEDRA (misión 8):
No te dejes impresionar por su gran tamaño. Con las flechas explosivas y las cimitarras no tendrás muchos problemas en eliminarlos. No uses la ballesta sin los explosivos, pues serán inútiles.

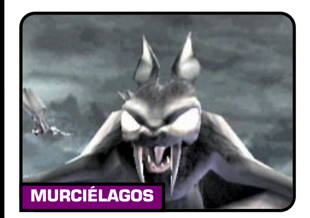
→ESPECTROS CON ESPADAS (misión 3):
Menos mal que aparecerán muy pocas veces, pues son uno de los monstruos más difíciles de matar. Usa únicamente la escopeta, los cuchillos o las cimitarras ya que son capaces de esquivar los proyectiles.

→REINAS DE LA OSCURIDAD (misión 1):
Por suerte, cuando te enfrentes con estos peligrosos enemigos ya tendrás la gatling. Descarga a distancia todo el plomo de la ametralladora y no tendrás problema.

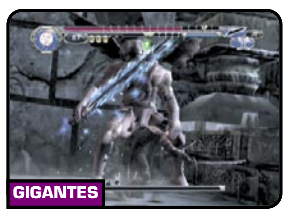

BANSHEE


DWERGI

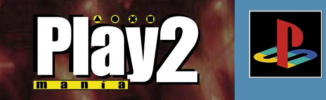

FUEGOS FATUOS


MURCIÉLAGOS


HOMBRES LOBO


GIGANTES

→Project Zero II: Crimsom Butterfly



Sobrevive al terror

Esta sorprendente aventura oculta un montón de extras que podrás desbloquear cumpliendo una serie de requisitos. Justo los que ahora mismo te explicamos.







EXTRAS:

Tras acabar el juego, se desbloquearan extras que dependerán del modo dificultad en el que hayas jugado y del número de veces que hayas completado la aventura.

- **Modo Misión:** se te retará durante 25 misiones a que captures un número determinado de espíritus. Lo conseguirás al superar el juego en modo Normal.
- **Galería:** podrás ver imágenes y vídeos promocionales, excepto el acceso a los "vídeos de desarrollo", para lo que tendrás que completar al 100% la lista de espíritus capturados. Su desbloqueo dependerá del modo de dificultad escogido para jugar.
- **Trajes y accesorios:** podrás volver a jugar usando diferentes trajes y complementos para nuestras protagonistas.

Para conseguirlos, supera el juego en todos los modos de dificultad existentes, tanto el modo Historia como el Modo Misión. Accederás a ellos sucesivamente. Ánimo que no es tan difícil.

- **Modos de dificultad:** tras superar la aventura en el modo Normal, se te dará la oportunidad de hacer lo mismo pero en Difícil y Pesadilla. En estos modos, los enemigos poseen mayor resistencia a tus fotografías, hacen más daño y los ítems son menos abundantes.
- **Lista de espíritus:** la conseguirás al superar el juego en modo Normal. Gracias a ella podrás saber qué espíritus te faltan por capturar y cuáles tienes ya.

LOS FANTASMAS:

Alo largo de la terrible pesadilla, encontrarás diferentes tipos de espíritus, cada uno con su propio comportamiento y características. Además, te encontrarás con algunos espíritus "menores", que aparecen aleatoriamente en varios sitios.

- **Espíritus Fugaces:** aparecen en determinados lugares durante poco tiempo. Tienes que ser muy rápido para fotografiarlos antes de que desaparezcan de la mansión para siempre.
- **Espíritus escondidos:** por regla general no son visibles al ojo humano. Sólo la cámara es capaz de detectar su presencia para poder fotografiarlos (verás un icono en la parte inferior de la pantalla indicando que hay un espíritu cerca).
- **Espíritus inertes:** extraños entes que aparecen en sitios muy específicos y no desaparecen, en algunos casos, ni siquiera cuando son fotografiados. Suelen proporcionar pistas de distintas formas.
- **Espíritus agresivos:** entes con los que debes tener mucho cuidado. Su objetivo es llevarnos con ellos al limbo, y para ello utilizan todos tipo de recursos. Ante este tipo de espíritus, el filamento de la cámara brilla con un color anaranjado.

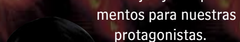
LA CÁMARA:

Afortunadamente, no estarás indefenso y cuentas siempre con la ayuda de una extraña cámara con la que es posible exorcizar a los enemigos fotografiándolos. Para obtener un mejor resultado, sigue todas estas indicaciones:

- Aprieta el botón cuando el objetivo te indique que puedes lanzar un disparo Cero. No sólo harás más daño, sino que además podrás ahorrar películas.
- La mejor forma de encontrar a los espíritus es comprobando los cambios en el filamento de la parte superior (vista subjetiva).
- Antes de disparar, asegúrate de que vas a alcanzar el objetivo, ya que el tiempo de recarga es un poco largo.
- Dependiendo del fantasma, usa distintos tipos de películas. Algunas son más rápidas en cargar y otras hacen más daño.
- Los atributos que merecen más atención, sobre todo al principio, son el Rango y la Sensibilidad. Una vez potenciados, dedica todos los puntos ganados al resto de apartados de mejora de la cámara.
- Aprovecha al máximo las distintas lentes, sobre todo en las peleas más duras. Son especialmente útiles las lentes Cero y Estallar, ya que incrementaban mi poder ofensivo frente a los espíritus.
- También resulta muy útil para observar lugares de difícil acceso en los que, a veces, encontrarás interesantes ítems.

























PlayStation 2 TERROR · Project Zero II: Crimsom Butterfly · Play2 manía





Project Zero II



Además de evitar que te tiemble el pulso por el miedo, lo más complicado de este juego es acabar con los temibles enemigos finales. Cada uno tiene sus técnica de ataque y no a todos se los elimina de la misma manera. Para ayudarte a acabar con todos te hemos preparado este guía de combate. Suerte.

MIS PEORES ENEMIGOS



NÓMADA

→NÓMADA
Sus ataques no son demasiado dañinos, pero aparece de repente y se abalanza hacia la protagonista. Lo mejor es disparar cuando está cerca, ya que así el daño es mucho mayor. Una de cada dos apariciones se muestra quieta, de espaldas, y resulta un blanco fácil. La mejor táctica es esperar a que aparezca, y "freirla" a fotos cuando esté cerca.

→MUJER EN LA CAJA
Sus movimientos son extremadamente lentos, así que podrás acercarte a ella y esperar hasta que el visor se ponga rojo para sacarle la foto. Después retírate unos metros y repite el proceso. En poco desaparecerá dejando una esfera espiritual y otra piedra.

→MUJER CUELLO ROTO
Aunque sus movimientos son bastante lentos, tiene mucha resistencia. Espera a que se abalance con los brazos abiertos, momento en el que el objetivo te avisará de un disparo Cero: aprieta el botón, y la alcanzarás de lleno. Después aléjate un par de pasos mientras la cámara se recarga.



EN EL LIMBO II



MUJER EN LA CAJA

→MUJER AHOGADA
Tras reponerte de su aparición, empieza sacando una perfecta foto Cero. Tras este gran comienzo, observa su patrón de movimiento: alternativamente aparece y desaparece flotando sobre la protagonista. Muévete sin parar y, en cuanto la veas, prepara la cámara y dispara cuando esté cerca. Con un poco de paciencia, no te resultará difícil.

→HOMBRE Y MUJER EN EL LIMBO
Aunque su velocidad les hace difíciles de seguir, lo peor es su capacidad para aparecer y desaparecer. La mejor táctica es esperar quieta a que aparezcan cerca de la protagonista, apuntar rápido y sacar la foto en cuanto el visor me avisaba de un disparo Cero.

→HOMBRE Y MUJER EN EL LIMBO (II)
En esta ocasión segunda ocasión aparecen a la vez. Las pautas de ataque son las mismas, pero la estrechez de la sala complica las cosas. La clave es no estar quietos ni un segundo, y hacer disparos dobles y Cero.



HOMBRE OSCURO



MUJER AHOGADA

→MONJE CON VELO
Con su vara pega fuertes golpes y lanza calaveras flotantes y rayos desde distancias lejanas. Para acabar con este espíritu, pégate a él (aunque puede teletransportarse), y esperar a que levante la vara. Ese es un momento perfecto para usar un disparo Cero con el que causarle mucho daño. Necesitarás un total de 5 impactos.

→HOMBRE OSCURO
Su única forma de causar daño es por contacto y apenas tiene resistencia, por lo que unos cuantos disparos Cero serán suficientes. Para ello, espera siempre a que levante los brazos y entonces dispara. Lo único que hace un poco interesante esta lucha es su gran velocidad al moverse.

→CHICO Y CHICA JUGANDO
La resistencia a los disparos de la cámara es muy baja, pero es difícil apuntarles. Son muy rápidos y aparecen y desaparecen a menudo. La función "Ver" de la cámara es muy útil para localizarlos, aunque en este "combate" es vital que no pares de moverte.



CHICO Y CHICA JUGANDO



MUJER SOMBRÍA

→INQUIETUD Y NÓMADA
El mayor problema es el espacio, por lo que en lugar de correr, esperarlos quieto y prepárate para lanzar disparos Cero y usar la opción "Estallar". Resulta fundamental usar el filamento para no perderlos de vista en ningún momento.

→MUJER SOMBRÍA
Se limita a abalanzarse sobre la protagonista con movimientos son muy rápidos. Usa los disparos más potentes, combinados con disparos Cero mientras cambias de posición.

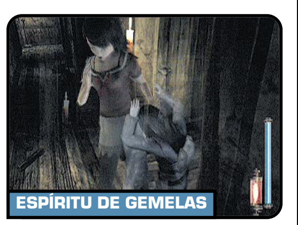
→EL PENITENTE
Resulta muy fácil de apuntar y realizar disparos cero, pero, lamentablemente, cada disparo le indicará tu situación, por lo que después se abalanzará a toda velocidad sobre nosotros. La táctica es disparar y salir corriendo, intentando esquivar los obstáculos.

→ESPÍRITU DE GEMELAS
Sólo infringirás daño a una de ellas... y es imposible distinguirlas. Lo mejor es no dejar de moverte e intentar obtener disparos Cero. Los pocos impactos que reciba la niña vulnerable, valdrán la pena. No durarán mucho, ya que su resistencia es muy limitada.

→MUJER PERVERSA
Sus movimientos resultan engañosos, pues una vez cerca, resulta ser muy rápida. Lo mejor es esperar quietos y apuntar hacia abajo hasta que se acerque y levante los brazos. En ese momento podrás lanzar un disparo Cero. Después desaparece y cae del techo sobre la "prota", así que tras disparar la cámara lo mejor es ponerse a correr.



LOS ALDEANOS



ESPÍRITU DE GEMELAS

→CREADOR DE MUÑECAS
Este ente se vale de las muñecas que nos rodean para causar daño. Las muñecas vuelan por toda la habitación y es difícil esquivarlas. Para que cesen los ataques tendrás que alcanzar al creador. Resulta útil cualquier tipo de disparo y consultar continuamente el filamento. Con un poco de paciencia y un par de hierbas medicinales es más que suficiente.

→CHITOSE
Tiene la habilidad de teletransportarse, así que lo mejor es atraerla a la sala anterior para disponer de más espacio. Una vez allí, es fundamental seguirla y no dejar que se acerque demasiado, ya que quedaremos a su merced si nos ciega. La clave está en usar la lente "Estallar" para hacerle el mayor daño posible y acabar con ella en apenas 3 disparos. Sobre todo, que sea algo rápido.

→LOS ALDEANOS
Se trata de aldeanos comunes, pero al ser tres y estar en un espacio cerrado complica bastante la cosas. Es fundamental no quedar atrapados entre ellos. Lo mejor es correr hacia un extremo y disparar con las películas de mayor potencia, intentando realizar dobles y triples disparos. Para saber en donde se encuentran, utiliza la lente "Ver".

→NIÑOS JUGANDO
Los tres niños te rodearán enseguida. Debido a los obstáculos de la habitación y a su capacidad para teletransportarse, resulta inútil correr, así que espéralos quieto y localízalos con el filamento de la cámara. Utiliza una película de tipo medio y conseguirás eliminarlos poco a poco.



MR. KUROSAWA



CREADOR DE MUÑECAS

→MR. KUROSAWA
Ármate con las lentes más potentes y las películas del tipo 90. Su técnica de ataque es intentar entrar en contacto y así conjurar monjes con velo. Lo mejor es esperar a que esté muy cerca para lanzar disparos Cero y usar las lentes ofensivas contra los monjes. Una vez eliminados, Mr. Kurosawa se quedará solo: persíguele por la sala ayudándote del filamento para darle caza.

→EL HOMBRE SOGA
Su método de ataque es acercarse y soltar un zarpazo. Justo antes, la niebla que lo rodea desaparece y se vuelve vulnerable. Sólo tendrás que esperar la confirmación del objetivo para disparar. También tiene la capacidad para teletransportarse, por lo que lo mejor es usar indicador de la cámara para localizarlo. Debes evitar a toda costa perderle de vista durante demasiado tiempo, pues aprovecha para recuperar "salud". Por lo demás, resulta muy fácil, siempre y cuando le esperes quieto, estés ágil con el disparador y uses películas de gran potencia.

→EL KIMONO SANGRIENTO
Se presenta cubierta por una niebla rojiza que la hace invulnerable. Su método de ataque es simple. Tras varias apariciones riendo, aparecerá detrás de la protagonista. Cuando se encuentre suficientemente cerca, acelerará el paso para cogernos. La mejor forma de evitarla es esperarla de espaldas y, cuando acelere el paso, comenzar a correr. Tras tres intentos, Sae aparecerá ante ti sin su niebla protectora y completamente inmóvil. Sólo tendrás que acercarte a ella y dispararla "a placer".



KIMONO SANGRIENTO



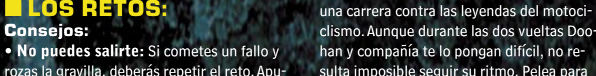
Secretos sobre ruedas

En los muchos retos que te ofrece el juego, podrás deblosquear más de un centenar de extras. Claro que para eso tienes que ser un virtuoso de la conducción...









LOS RETOS:

Consejos:

- **No puedes salirte:** Si cometes un fallo y rozas la gravilla, deberás repetir el reto. Apura las curvas pisando los pianos, pero con cuidado para no salirte.
- **La salida es importante:** Si no obtienes una buena salida, repite el desafío hasta que lo consigas. Si no te será difícil superarlo.
- **Utiliza piloto fantasma:** En los desafíos donde tengas que dar dos vueltas a un circuito en un tiempo límite, corre con el piloto fantasma que haya superado el tiempo marcado e intenta seguirle.
- **No te arriesgues:** Para los retos que consisten en tramos largos con muchas curvas, conduce sin arriesgar. Lo importante es acabar sin salirte y a un ritmo prudente.
- **Sigue el trazado marcado:** Para superar las zonas en el tiempo señalado, además de realizar una buena salida, deberás trazar las curvas a la perfección. Para ello, fíjate en la franja oscura del asfalto.
- **Pelea hasta el final:** Los retos más complicados son aquellos en que debes disputar una carrera contra las leyendas del motociclismo. Aunque durante las dos vueltas Doohan y compañía te lo pongan difícil, no resulta imposible seguir su ritmo. Pelea para mantenerte a su altura y, en la última curva antes de línea de meta, colócate por todos los medios en primera posición y tapa con tu moto la trazada a tus rivales a la salida de la curva.
- **Disputa un campeonato para coger experiencia:** Como hay desafíos que requieren un pilotaje casi profesional, completa primero un campeonato para familiarizarte con la moto. Así podrás completar el reto 98.



Secretos desbloqueables:

Aquí tienes los distintos extras que bloquearás al ir completando los distintos retos. Si disponer de un determinado piloto te hace una ilusión especial, ya sabes por dónde tienes que empezar.

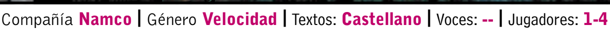
1- Susumo Hori. / 2- Wayne Rainey.
3- Tetsuya Harada. / 4- Norick Abe.
5- Kenny Roberts. / 6- Daijiro Kato.
7- Carlos Checa. / 8- Kevin Schwantz.
9- Alex Barros. / 10- Max Biaggi.
11- Shinya Nakano. / 12- Valentino Rossi.
13- Garry McCoy. / 14- Sete Gibernau.
15- Mick Doohan.
16- Loris Capirossi.
17- Pere Riba.
18- John Hopkins.
19- Regis Laconi.
20- Jeremy McWilliams.
21- Jurgen VD Doorbergh.
22- Casco Samurai Ghost.
23- Casco Cosmo Sniper.
24- Casco Toypop.
25- Casco Robot World.
26- Casco Weapon Lord.
27- Casco Speed Demon.
28 al 61- Fotos y vídeos. / 62- Jack Slate.
63 al 84- Fotos y vídeos.
85- Hitomi Yoshino.
86- Tohru Ukawa. / 87- Wayne Gardner.
88- Alex Barros (conHonda Pons RC 211V).
89- Daijiro Kato (con moto Honda Gresini RC 211V).
90- Olivier Jacque. / 91- Nobuatsu Auki.
92 al 98- fotos y vídeos.
99- Akira Yanagawa.

LA CONDUCCIÓN:

Ser campeón del mundo no es fácil. Si quieres tener opciones para alcanzar la victoria, empieza a practicar estas técnicas:

- **Trazados de curvas:** El aspecto más importante y complicado que debes controlar en la carrera es la inclinación de tu moto y la velocidad a la que debes tomar cada curva. Si tu trazada es demasiado inclinada o rápida perderás tiempo, por lo que debes memorizar los circuitos en los entrenamientos. Mientras trazas la curva, controla tu velocidad apretando y soltando el acelerador para no salirte de la marca oscura del asfalto.
- **Buenas salidas:** Además de conseguir una buena Pole, es importante hacer una buena salida. Para conseguirlo, lleva la aguja del cuentarrevoluciones hasta las dos terceras partes del reloj, mantenla ahí y acelera a fondo justo en el instante en que el semáforo se ponga en verde. Ni antes ni después.
- **Frenada:**

Antes de trazar la mayoría de las curvas, deberás usar el freno. Para saber la intensidad, emplea el tiempo necesario en los "entrenos" libres hasta que conozcas perfectamente cada curva del circuito.



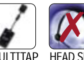
Compañía **Namco** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **--** | Jugadores: **1-4**



Review en Play2Manía nº 52
Guía en Play2Manía nº 54









DUAL SHOCK 2 | M.CARD (41 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

PlayStation 2 VELOCIDAD

Moto GP 3



PlayStation®2 VELOCIDAD

Play2 manía





namco

Moto GP 3

¿Quieres ser el campeón del mundo de Moto GP? Pues más vale que empieces a entrenar, porque los retos no son sencillos, ni los rivales se dejan batir fácilmente. ¿Ayuda?, pues claro, aquí la tienes.



LOS CIRCUITOS

SUZUKA
Transmisión: 6/9 / Manejo: 7/9
Aceleración: 7/9 / Frenos: 5/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Se trata de uno de los circuitos más complicados y largos del campeonato. Ten mucho cuidado en la chicane ciega del final, porque si la atraviesas serás sancionado.



ASSEN
Transmisión: 8/9 / Manejo: 4/9,
Aceleración: 4/9 / Frenos: 4/9,
Neumáticos: 17 pulgadas

Largas rectas con suaves curvas que te obligarán a reaccionar con rapidez, ya que irás a gran velocidad cuando las encares. Vigila tu trazada.

LE MANS
Transmisión: 7/9 / Manejo: 6/9,
Aceleración: 6/9 / Frenos: 7/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

El equilibrio en tu moto, la técnica en todos los aspectos de la conducción y la experiencia adquirida hasta ahora, te permitirán lograr la victoria sin muchos problemas.



SACHSENRING
Transmisión: 8/9
Manejo: 6/9
Aceleración: 5/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Los continuos cambios de rasante hacen que este circuito parezca una montaña rusa. Memoriza el trazado para conseguir coger bien las curvas ciegas, ya que está será la principal dificultad de este circuito. Cuidado.

DONINGTON
Transmisión: 7/9 / Manejo: 5/9
Aceleración: 6/9 / Frenos: 6/9
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Un circuito atípico, ya que algunas de sus curvas rápidas carecen de pianos, por lo que deberás extremar la atención pero sin frenar innecesariamente.



MUGELLO
Transmisión: 8/9 / Manejo: 5/9,
Aceleración: 7/9
Frenos: 6/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

La altísima velocidad que alcanzará tu moto te obligará a permanecer muy atento a la frenada en cada curva para no entrar pasado. Ten especial cuidado en los extremos de la recta.



PHILLIP ISLAND
Transmisión: 8/9 / Manejo: 4/9,
Aceleración: 5/9 / Frenos: 6/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Con características parecidas a Donington, tendrás que conducir a gran velocidad y no apurar mucho las curvas, ya que algunas de ellas carecen de pianos.



PAUL RICARD
Transmisión: 8/9 / Manejo: 8/9,
Aceleración: 6/9 / Frenos: 8/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Circuito caracterizado por sus enormes rectas y sus anchos pianos, que te servirán para apurar mejor cada curva.

JEREZ
Transmisión: 6/9
Manejo: 7/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 8/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Nos encontramos con un circuito bastante técnico, en el que debes dominar todas las facetas de la conducción a la perfección para superarlo, en especial las apuradas de frenada para adelantar a los pilotos rivales, recuérdalo, ¿vale?

BRNO
Transmisión: 4/9
Manejo: /9
Aceleración: /9
Frenos: /9
Neumáticos: 17 16.5 pulgadas

Este circuito tienes muchas curvas consecutivas, que te obligarán a mover rápidamente tu moto y realizar trazadas perfectas si quieres marcar buenos tiempos. Apréndete bien dónde frenar y dónde no, ya que será determinante.

ESTORIL
Transmisión: 6/9
Manejo: 8/9
Aceleración: 8/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Debido a la enorme cantidad de curvas que hay en este circuito y que debes tomar a gran velocidad, deberás esforzarte bastante en tumbar la moto rápidamente de un lado a otro o acabarás seguro en el suelo.

VALENCIA
Transmisión: 4/9, Manejo: 7/9,
Aceleración: 8/9, Frenos: 5/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Aprovecha los anchísimos pianos internos de las curvas para adelantar con facilidad, sin riesgo a chocar con el piloto rival y sufrir una caída que te retrasaría. Ojo con las curvas en los extremos de la recta.



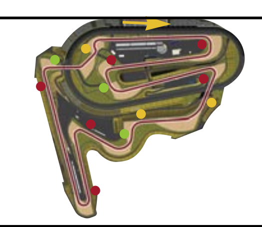
CATALUÑA
Transmisión: 6/9
Manejo: 6/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Aunque salgas en la última posición de la parrilla tendrás bastantes oportunidades de ganar la carrera, ya que este circuito está plagado de excelentes curvas para adelantar. Aprovecha la recta para lanzarte y cuida tu trazada en las curvas para sacarle tiempo a tus rivales.



MOTEGI
Transmisión: 8/9
Manejo: 5/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 7/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Grandes rectas que finalizan en fuertes frenadas hacen de este circuito el paraíso de los adelantamientos, aunque siempre utilizando la cabeza (¡pero no para frenar con ella!). Ten mucho cuidado aquí, sobre todo en la chicane final, difícil donde las haya. Demuestra tu habilidad.



SEPANG
Transmisión: 8/9
Manejo: 5/9
Aceleración: 7/9
Frenos: 8/9
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Circuito que presenta largas rectas y algunas curvas muy cerradas, lo que te obligará a poner al rojo vivo los discos de frenos de tu moto para no dar con tu trasero en el asfalto. Mucho ojo, porque el más mínimo descuido puede costarte caro.





Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara,
Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo.
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín.
Jefes de publicidad Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense, 12-13, 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532.
1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035
Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. 28108 Alcobendas, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 11/2004
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

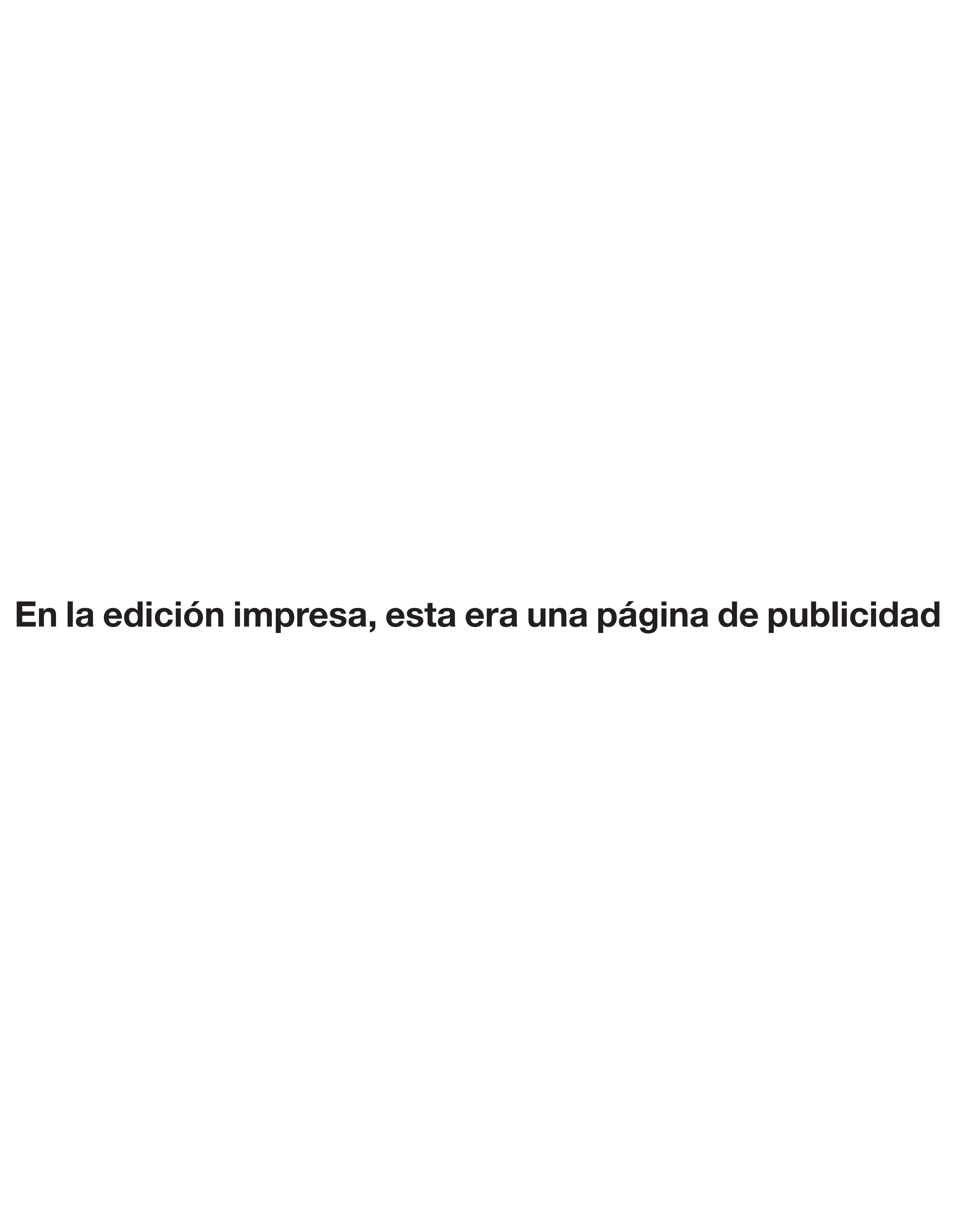
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



**Hobby Press
es una empresa
de Axel Springer**

axel springer

Este suplemento se regala conjunta
e inseparablemente con Play2Manía nº 68


En la edición impresa, esta era una página de publicidad